Kappa
magazine +
Hiroki Endo
dall'autore di "Eden"
un racconto di
50 pagine: HANG
Hiroyuki Utatane
Glass Garden: uno short "caldo"
MIYAZAKI
il nuovo film
PER UN PUBBLICO MATURO
settembre 2001
nr. 111 mensile
lire 10.000 € 5,16
KODANSHA
EDIZIONI STAR COMICS

KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno X
NUMERO 111 - SETTEMBRE 2001
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Andrea Accardi, Monica Carpino, Sara Colaone, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Andrea Renzoni, Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, il Kappa
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Emilia Mastropierro, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

FUGURUMA MEMORIES - E' il 1915, e lo **Studio Fuguruma** di **Yoo**, specializzato in ritratti fotografici 'della memoria', si colloca a metà strada tra il mondo degli esseri umani e la città dei *mononoke*, gli spiriti degli oggetti dimenticati. **Ian**, una bambola costruita nel periodo Meiji, lo aiuta nella conduzione dell'attività...

CHOBITS - **Hideki Motosuwa** trova in un vicolo un PC antropomorfo dell'ultima generazione, abbandonato per qualche motivo. Lo tiene con sé e lo chiama **Chii**, ma scopre che non sa fare molto oltre a muoversi. L'amico **Shinbo** cerca di scoprirne l'origine attraverso il suo PC portatile **Sumomo**, il quale collassa scoprendo che la memoria di Chii è mostruosamente vasta e che quel modello non è stato prodotto da nessuna ditta in circolazione...

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso: la dea **Belldandy** lo invita a esprimere un desiderio che però vincola i due indissolubilmente. La convivenza si trasforma poco alla volta in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e da decine di creature divine e demoniache! E ora ci si mette anche il dottor Moro con il suo desiderio di creare una macchina che cammina su due gambe...

EXAXXION - Terrestri e alieni di Riofard convivono sulla Terra da dieci anni, ma questi ultimi non svelano agli umani i segreti della loro tecnologia antigravitazionale. **Hosuke Kano**, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** e la ragazza androide **Isaka Minagata**. Il Ministro degli Esteri fardiano **Sheska** organizza un golpe, assume il grado militare di generale e dichiara la Terra colonia di Riofard: il vecchio Hosuke mette il figlio alla guida del robot **Exaxxion**, una potentissima macchina da guerra fardiana dispersa nell'antichità. Per salvare l'amica **Akane Hino**, Hoichi la raccoglie a bordo assieme ai genitori e inizia a condurre la guerra di testa sua. Intanto Sheska ruba il Dagnof 1, un robot fardiano dotato di XXX Unit, con cui blocca l'Exxaxxion. Hoichi esce dal robot per liberarlo, ma finisce risucchiato dall'ascensore gravitazionale dove ingaggia un violento combattimento che danneggia l'impianto. Intanto sia l'Exaxxion, sia Isaka vengono catturati dalla nave Gastarf...

KAMIKAZE - Anticamente il mondo era governato da Cielo, Terra, Vento, Fuoco e Acqua. L'evoluzione costrinse gli Uomini della Terra a spargersi nel mondo, dando origine, cinquemila anni fa, a cinque differenti **tribù kegainotami**, ognuna dotata di specifiche capacità elementali. L'evoluzione inibì tali poteri, e i kegainotami divennero gli esseri umani. Poi, nell'anno Mille, apparvero le **Ottantotto Belve**, demoni del caos, ma cinque **Matsurowanu Kegainotami**, discendenti diretti dell'antica stirpe, le imprigionarono in un'altra dimensione. Prima di essere scacciati, però, i demoni imposero ai discendenti dei popoli di Cielo, Fuoco e Vento di operare per la distruzione dei sigilli, e di combattere contro le genti della Terra e dell'Acqua, rimaste libere dal loro controllo. **Higa**, il Signore del Fuoco, rapisce **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua, e la porta all'ambigua **Kaede**. L'Uomo della Terra, **Kamuro Ishigami**, non riesce a impedire la rottura dell'ultimo sigillo, e le Ottantotto Belve risorgono, attaccando indistintamente amici e nemici. Mentre Kamuro entra in tregua con gli avversari per ritemprare la spada **Kamikaze**, Misao, controllata a vista da **Aiguma**, massacra coi propri poteri la Belva che **Kaenguma** ha seguito fino in città per ottenere informazioni su un fantomatico **Grande Otoroshi**...

NARUTARU - **Shiina Tamai** trova un 'cucciolo di drago', che tiene con sé e chiama **Hoshimaru**. In seguito fa amicizia con **Akira Sakura** e con il suo **En Soph**, simile a Hoshimaru, ma a cui l'altra è collegata mentalmente. Indagando su recenti incidenti aerei, le due si imbattono in **Tomonori Komori**, in possesso di un terzo essere come i loro, convinto di poter plasmare il mondo a suo piacimento. Hoshimaru lo elimina, e alcuni giorni dopo i compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a indagare sulla sua scomparsa. Le autorità istituiscono un comitato tecnico-militare per indagare sugli avvistamenti nei cieli internazionali, e il dispotico **Tatsumi Miyako** ne ha il comando, mentre la dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina, conduce le ricerche. Quando Miyako permette ai mass media di diffondere immagini degli UFO, **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, decide di entrare in azione. Il cucciolo di drago di Satomi, **Amapola**, e quello di Bungo, **Hainuwele** annichiliscono l'esercito giapponese. L'indisponente **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina con uno 'scheletro di drago', e quest'ultima chiede ai due di insegnarle a collegarsi telepaticamente a Hoshimaru. Intanto Miyako indaga con **Aki Sato** sulla recente battaglia, individuando la presenza di Shiina...

AITEN MYOO - **Aiten Myoo** viene dal Mondo dei Lapislazzuli Puri col suo **Sonaglio Pentaforcato**, con cui colpisce i malintenzionati per farli pentire e impedire che precipitino all'Inferno. **Kotono Mitsuyoshi**, presso cui Aiten si è trasferito, è preoccupata per questa pratica, e si offre di aiutarlo nella sua missione: lui leggerà nel cuore di chi ha perso la via, lei tenterà di convincerli a comportarsi bene. Mentre la demone **Gokuenten Myoo** sconsiglia alla ragazzina di agire in quel modo prima di finire nei guai, in città avviene un efferato delitto alla luce del sole, e Aiten decide di tornare ad agire a modo suo...

OFFICE REI - **Yuta** rimane orfano, ma mentre pensa al futuro, tre ragazze entrano nella sua vita: **Mirei**, sorellastra di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza, **Emiru**, giovane ESPer, e **Rika**, esorcista. Le tre dirigono un'agenzia investigativa paranormale, **Office Rei**, che prende sede a casa di Yuta, il quale inizia a collaborare forzatamente. Mentre il legame fra Yuta ed Emiru si rafforza, Mirei affida la guida dell'agenzia a quest'ultima, e inizia a tenere d'occhio il fratellastro per via dell'**Istituto Fan**, che da sempre usa gli ESPer come cavie per la ricerca sui poteri paranormali. Il Fan incarica **Alice Lindsay** di recuperare il **Child** - il più potente psicocineta del mondo -, utile ad attuare il Progetto D per la supremazia della razza ESPer, e scopre che si tratta di Yuta. Infrangendo il sigillo che lo tratteneva, Mirei permette a Yuta di recuperare i suoi poteri e il suo violento carattere originale, che Emiru stenta a riconoscere. Mirei chiede a Emiru di avere fiducia in lei, mentre un misterioso straniero si dirige verso l'agenzia...

NOTA: Tutti i personaggi presenti in questo albo sono maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensì di semplici rappresentazioni grafiche.

sommario

Ghost in the Shell
© Masamune Shirow/Kodansha

INCONTRI RAVVICINATI, MA DI CHE TIPO?

Per chi ancora non lo sapesse, fra pochi giorni prenderà il via la sesta edizione de **I Castelli Animati**, dal 3 al 7 ottobre 2001, a Genzano di Roma (nei Castelli Romani, a 20 chilometri dalla capitale). Quest'anno la manifestazione vedrà la partecipazione di **Mamoru Oshii**, regista di **Ghost in the Shell**, **Patlabor the Movie** e il recentissimo **Avalon**. Sarà presente in compagnia del compositore **Kenji Kawai** (**Maison Ikkoku**, **Devilman**) e a **Mitsuhisa Ishikawa**, presidente dell'IG Production, di cui sarà presentata in anteprima italiana di **Blood the Last Vampire**. L'appuntamento si rinnova poi il mese dopo, dal 22 al 25 novembre, presso la Fiera di Roma, dove si terrà **Romics**, la rinnovata convention sul fumetto e l'animazione mondiale, che vedrà fra i partecipanti (per quanto riguarda il Giappone) lo stesso **Mamoru Oshii** e il buon vecchio **Monkey "Lupin III" Punch**. Probabilmente si tratterà di un autunno di fuoco, perché mai in Italia, negli ultimi anni, c'era stata una concentrazione tale di manifestazioni che potessero contare su tanti ospiti stranieri come in questo caso.
Invitiamo quindi tutti ad accorrere, perché si tratta veramente di occasioni uniche nel loro genere.
Perché diciamo questo?
Molto semplice. Ultimamente le case editrici italiane e gli importatori di animazione si stanno dando molto da fare per creare occasioni d'incontro con autori stranieri, ma ci è parso di notare una certa apatia da parte del pubblico. Ma questa apatia non è rivolta alle opere, che sono sempre accolte con grande entusiasmo, bensì, incredibilmente, agli autori delle medesime.
Qualche anno fa, avere la possibilità di incontrare un autore generava scosse elettriche in ogni lettore, fan o appassionato in genere, e non solo per l'autografo o il disegnino che si sarebbe potuto ottenere in quell'occasione, bensì per la possibilità di rivolgergli domande, parlargli direttamente senza intermediari, avere un vero e proprio contatto con Colui Che Ha Creato Ciò Che Ci Appassiona Di Più.
Recentemente, invece, abbiamo assistito a strane scene, durante le conferenze stampa di autori nostrani e stranieri. Scene che davano l'idea di una sorta di 'svogliatezza' nel pubblico, come se la presenza dell'autore fosse solo un impiccio da superare per poi potersi godere, di volta in volta, il film, il cartone animato, lo special TV, e così via.
Noi, come al solito, abbiamo fatto una serie di congetture in merito, e vorremmo discuterne con voi. Ci sono due scuole di pensiero. La prima, che colpevolizza il pubblico, ipotizza che il fattore consumistico abbia prevalso su quello artistico, per cui i lettori non identificano l'opera nel suo autore, ma la vedono come 'propria' di diritto, dal momento in cui è stata creata, espropriandone l'ideatore. Tale ipotesi è avvalorata dal fatto che spesso, nelle poche discussioni con l'autore, certi lettori gli criticano non tanto scelte registiche o di sceneggiatura, quanto (ma sono solo esempi) il fatto di 'trattare male' questo o quel personaggio, o di aver dato un finale 'sbagliato' alla storia. La seconda teoria, invece, vede ultimamente gli autori 'tirarsela' un po' troppo, come divi del cinema d'altri tempi. Nel caso specifico di alcuni autori giapponesi, l'insoddisfazione del pubblico deriva dal fatto che le risposte alle domande sono spesso poco chiare, travisano quello che era stato chiesto, eludono di proposito gli argomenti chiave e/o imbarazzanti, o, peggio, rispondono quasi ridendoci sopra. Che lo facciano per imbarazzo o per snobismo, poi, questo è tutto da vedere.
Per quanto ci riguarda, qualche mese fa abbiamo invitato tutti i lettori a partecipare alle nostre interviste, fornendo la possibilità di fare domande a Noboru Rokuda, l'autore di **Dash Kappei/Gigi la trottola** ed **F**. Tutti si sono dichiarati entusiasti. Solo in tre hanno posto domande. Come mai? Palla al centro, a voi il calcio d'inizio.

Kappa boys

«Ci sono due tragedie nella vita. Una non ottenere ciò che si desidera ardentemente, l'altra ottenerlo.» **George Bernard Shaw**

Top of the Web

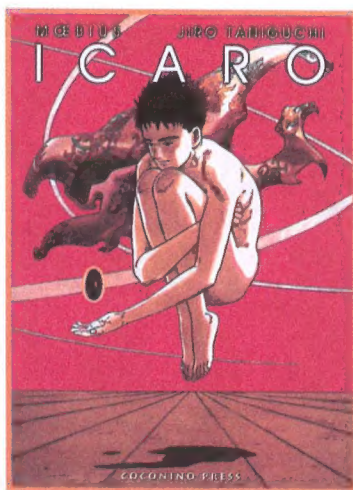
La nostra classifica è completamente nuova, e questo grazie alle vostre segnalazioni! Entrate a visitare i siti che vi presentiamo, e votate quello che preferite inviando una mail a **info@kappanet.it**. Ma se volete segnalarci nuovi siti da promuovere su queste pagine non esitate a farlo, magari allegando un breve articolo di presentazione che spieghi un po' la mappa del sito e i suoi obiettivi. La famiglia degli otaku sul web cresce di giorno in giorno, e non vogliamo dimenticarci di nessuno!

1 **http://jump.to/shoujomanga**
2 **http://guide.supereva.it/anime_e_manga/**
3 **www.comicsplanet.com**
4 **http://digilander.iol.it/yukito**
5 **http://www.wangazine.it**
6 **http://www.mangaworld.it**
7 **www.stanza101.com**
8 **http://flowerhentai.supereva.it**
9 **www.starcomics.com**
10 **www.drivemagazine.net**

Ed ecco a voi in ordine sparso altri siti nuovi di zecca, da votare perché possano entrare nella top ten di **Kappa Magazine**!

http://jlesson.cjb.net
http://go.to/souryo
http://www.tiphares.it
http://panchi.da.ru
http://members.xoom.it/eacirobot/index.html
http://ccsitalian.cjb.net
http://web.tiscalinet.it/trigunvash
http://katyproject.supereva.it
http://digilander.iol.it/giggsy/

E se volete un sito commerciale, entrate a visitare il nuovo...
www.hunter.it

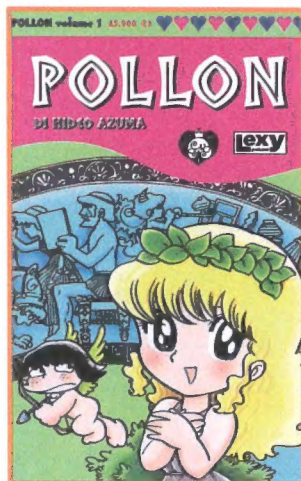
paperVox

Mœbius e Jiro Taniguchi
ICARO
Coconino Press, 160 pgs, lire 26.000

Negli ultimi vent'anni Icaro è cresciuto in un istituto scientifico in completo isolamento, perché il giovane è nato con un potere fuori dalla norma. Icaro sa volare, ma non conosce il cielo, non conosce il vento, non è che un uccello in gabbia, una cavia sotto sorveglianza. Volare è facile. A Icaro è sufficiente creare attorno a sé un campo antigravitazionale, per cui qualunque sia la pressione del vento su di lui non ha alcun effetto. Al ragazzo manca solo la libertà, per un attimo riesce a ottenerla, poi è braccato. L'avventura è dilatata. Si preannuncia una grande saga fantascientifica, ma il primo volume si riduce a una semplice premessa che si consuma in pochi minuti. Impossibile capire o giudicare. Ci si limita a fidarsi di due artisti del calibro di Mœbius e Jiro Taniguchi. Insieme danno vita alla nascita di un essere misterioso, il cui librarsi in una prigione tanto rigogliosa quanto avvenieristica è sufficiente a rapirci e incuriosirci. Sulla carta incuriosiva anche il contributo che il maestro della *bande dessinée* francese avrebbe potuto offrire al lirismo e alla poesia di Taniguchi, ma di fatto ci troviamo di fronte a un fumetto così fortemente e rigorosamente nipponico da non lasciare trasparire la minima contaminazione. Il rapporto qualità prezzo non è proprio vantaggioso, ma **Icaro** rimane comunque un titolo da tenere d'occhio. **MDG**

Hideo Azuma
POLLON
Lexy, 112 pgs, lire 5.900

Fra gli dei dell'Olimpo vive Pollon, giovanissima figlia di Apollo, che ha un solo desiderio: diventare una dea. Sempre a caccia di guai con l'amico Eros, la piccola apprende dalla Dea delle Dee che potrà coronare il suo sogno solo una volta che il salvadanaio da lei donatole sarà pieno. Per riempirlo sono però necessarie speciali monete, che la piccola aspirante dea acquisirà nel corso degli episodi a seguito di buone azioni operate a favore di vari personaggi della mitologia greca. Una serie umoristica per bambini che strappa però qualche sorriso anche ai più grandi. Una bella prova per Hideo Azuma, classe 1951, che in **Ochamegami Monogatari Colocolo Polon** (Colocolo Polon, la storia della dea burlona) si sforza di attenersi a una mitologia verosimile seppur non attendibile. "Odio dover cercare il materiale per disegnare i miei fumetti", confessa l'autore, "almeno quanto leggere le notizie che devo raccogliere per documentarmi. [...] Per questa serie ho consultato un solo libro, e neanche l'ho letto tutto". Pubblicato originariamente sulle pagine della rivista "Princess Comics" della Akita Shoten e poi raccolto in due corposi volumi, il manga è programmato in Italia in quattro uscite supervisionate in maniera impeccabile da Fabrizio Mazzotta, la voce televisiva del pennuto Eros. Chiudete gli occhi, sembra già di sentire la sua inconfondibile voce... **MDG**

Kazuma Kodaka
KIZUNA # 2
Kappa Edizioni, 192 pgs, lire 16.000

E' forse il volume più bello della serie. Finalmente consapevole della forza dei suoi personaggi e del loro appeal sul pubblico, l'autrice fugge dalle convenzioni, getta le fondamenta della serie, regala un passato a Kei e Ran-chan, ci racconta del loro primo incontro, della difficoltà di immaginarsi innamorati l'uno dell'altro, riesce a infondere più umanità e più forza di carattere in ognuno di loro. Con questa seconda uscita l'autrice sembra parlare a un pubblico universale ed eterogeneo, e non alle sole lettrici appassionate di shonen ai. Scrive di sentimento, di amicizia e di amore, ritrova il gusto della narrazione. E non si dimentica neppure di Kai, a cui offre il ruolo di protagonista in una storia d'appendice dura e cinica. Intitolato **Fiorire in solitudine**, l'episodio in questione rasenta l'hard boiled, e nasce in Giappone per un numero speciale di "B-Boy". Kai viene rapito e costretto a un rapporto sessuale che fa male a lui quanto a Masa, e attraverso il dolore il legame tra i due inizia a poco a poco a svelarsi. L'apparato redazionale è più ricco che mai: oltre ad alcune recensioni dai mondi dell'editoria e di Internet, troviamo la prima parte di una lunga intervista all'autrice, che ci svela i suoi esordi e i suoi riferimenti narrativi e iconografici. Se vi siete persi la prima uscita, iniziare la lettura da questo secondo numero risulterà ancora più piacevole. **MDG**

IL CLUB DELLA MAGIA! 1

2001, commedia, 60 min, L. 39.900, Dynamic Italia

Finalmente in versione italiana una delle serie di OAV più divertenti e ben fatte degli ultimi tempi. La Terra viene invasa pacificamente da alieni che si limitano a osservare l'umanità con le sue stranezze. Takeo Takakaura, capo del club della magia, è fermamente deciso a scacciare gli alieni dalla Terra e vorrebbe farlo con la magia assieme agli altri iscritti al club. Sae Sawanoguchi è la protagonista della storia e vuole a tutti i costi diventare una maga esperta per aiutare il sempai Takakura, ma nonostante i suoi sforzi riesce solo a combinare guai nonostante nasconda un'elevata potenzialità magica. A parte il plot di base, la forza dell'intera produzione sono sicuramente i vari personaggi, che oltre a essere ben caratterizzati, hanno ognuno il proprio spazio d'azione che non li relega a semplici comparse o a spalle della protagonista. Il tutto, poi, è amalgamato da una comicità strepitosa e dal bellissimo character design di Ikuko Ito (*Sailor Moon SS*, *Mapple town*, ecc...). L'edizione italiana è sicuramente ben curata e la scelta dei doppiatori è stata azzeccatissima: sembra proprio che si siano veramente divertiti a dare la voce ai vari personaggi. Comunque, la speranza è che dopo i primi sei OAV facciano seguito anche i 13 episodi dell'omonima serie televisiva che presenta il seguito della storia. Un'imperdibile e divertentissima commedia ben orchestrata dall'abile Junichi Sato. Da non lasciarsi assolutamente scappare! **AP**

STRANGE DAWN - Phase 1

2000, fantastico, 75 min, (39.900) Dynamic Italia

Due studentesse giapponesi, Yuko ed Eri, si ritrovano in uno strano mondo popolato da esseri umani minuscoli da cui entrambe vengono viste come le creature destinate a salvarli da una guerra. Le due ragazze dovranno abituarsi a questo nuovo mondo, e loro malgrado decidono di aiutare il piccolo popolo e incontrare una principessa che pare le abbia convocate. Nonostante l'aspetto carino e pacioccoso, i piccoli esseri umani che popolano Strange Dawn vivono guerre, amori e tradimenti proprio come noi. Tutto questo crea un contrasto molto accentuato con il loro aspetto, ma contribuisce a rendere interessante questa serie, oltre al fatto che si viene catapultati nella storia senza nessuna spiegazione proprio come succede alle protagoniste, ed è sicuramente intrigante vivere assieme a loro tutta l'avventura e scoprire i perché di tutta la vicenda. Junichi Sato, qui in veste di regista, ci regala un altro piccolo capolavoro: dopo *Il club della magia* ci presenta una storia affrontata con molto realismo anche se di fantasia, ben sceneggiata e con dei personaggi realistici e ben caratterizzati. Inoltre è molto buona l'edizione italiana e la scelta dei doppiatori. Tuffatevi anche voi nel mondo di **Strange Dawn**, una serie molto godibile per palati fini. **AP**

MACHINE SHOOTING STAR GAKUSAVER 1

2001, commedia/azione, 60 min, L. 39.900, Dynamic Italia

Era il 1994, o giù di lì, quando acquistai i laser disc dell'edizione giapponese di questa serie di OAV, e da allora ho sempre sperato che uscissero anche in edizione italiana. Ormai mi ero rassegnato a guardarli in giapponese, anche perché in tutti questi anni nessuno ne aveva mai parlato; io stesso non ne ho mai fatto un articolo perché pensavo potesse interessare solo a me. Comunque sia, ora sono molto felice che sia uscita una versione italiana di **Gakusaver**, una serie robotica molto simile a quelle degli anni passati, ma ricca di situazioni comiche a non finire. Nella prima videocassetta (che contiene i primi due episodi) non si entra in pieno nella vicenda, ed essendoci diversi personaggi i primi due episodi servono soprattutto per introdurli e farceli conoscere. Un meteorite precipitato in Giappone dieci anni prima non ha mai rivelato alcun segreto agli scienziati che l'hanno studiato. Sarà un gruppo di studenti, penetrati al suo interno per ordine del loro professore, che grazie alle loro capacità trasformano il meteorite in un gigantesco robot che si muove con il pensiero: Gakusaver. Ma dallo spazio ecco giungere Warcury, un alieno a capo di un esercito, giunto sulla Terra per impossessarsi del meteorite che considera essere il lascito di una non ben identificata stirpe divina. Robot giganti, invasioni aliene e un viaggio nello spazio, il tutto condito da una comicità forse un po' datata ma divertente: tutto questo è **Gakusaver**, una serie di OAV in sole tre uscite per chi ha fame di robot giganti. **AP**

rubriKappa

Kari i miei perioftalmi, è quasi con estremo imbarazzo che vi comunico che l'appena trascorsa estate è stata poverissima di notiziuole interessanti, o almeno dal punto di vista produttivo. Dal punto di vista strettamente redazionistiko, invece, mentre tutti progettavano di andarsene in vacanza, qualche vertice editoriale è cambiato, in Giappone, e così gli editori stranieri (fra cui – indovinate un po' – ci sono anche quelli italiani) dovranno presto adeguarsi ai nuovi capricci dei neo-eletti responsabili dei diritti internazionali. In attesa di vedere presto i manga pubblicati a testa in giù, senza adattamenti grafici, e magari direttamente in lingua giapponese coi sottotitoli, posso almeno dirvi che qualcosa si mosso è sul fronte degli special estivi. Così come la rivista "Afternoon" (che consideriamo tutti la mamma di **Kappa Magazine**, in quanto dà alla luce la maggior parte dei suoi manga) ha una sorellina stagionale che si chiama "Season", la più adulta "Morning" ha appena iniziato a godere della compagnia di "Evening", in cui faranno capolino autori che conosciamo e amiamo (platonicamente, certo) da sempre, fra cui la nostra Fuyumi "Mars" Soryo e Shinji Mizushima, l'autore di **Pat la ragazza del baseball** (serie a cui ha recentemente dato un seguito, vedi le scorse *rubrikappe*). Entrambi sono quindi al lavoro su nuove storielle (probabilmente autokonkluzyve), che i quattro Kappagaùrri della redazione sicuramente cercheranno di accaparrarsi con denti, unghie e altre innominabili appendici di cui solo loro (grazie al cielo!) conoscono l'esistenza. Il primo s'intitola **Nijihiro no Hirame** (La sogliola dell'arcobaleno... E non venite a chiedermi il senso di ciò!), in cui la protagonista, Sari, non appena riceve la sua prima scatola di colori inizia a disegnare cose che non piacciono molto a chi la circonda. L'altro, invece, è **Tochan no Osho** (Il re di papà), in cui viene scoperto un nuovo talento nel gioco dello shogi, i cosiddetti 'scacchi giapponesi', da cui il *re* di cui si parla nel titolo. Nell'attesa di leggerli, a sorpresa è uscito – dopo anni dalla conclusione della sua serie – un nuovo volume speciale di **What's Michael** pieno di nuove scemenze feline del celeberrimo gattazzo rosso che di tanto in tanto potete leggere anche voi su queste pagine. Tra parentesi, a me piace molto, e vorrei che consigliaste ai Kapperonzoli di pubblicarlo più spesso e in dosi massicce, che mi fa squaqquerare dalle risate!
Anche la coppia Chiho Saito & Be Papas non è stata con le mani in mano, e si è messa al lavoro su una cosettina nuova nuova che rischia di

S&M No Sekai © Chiho Saito/Be Papas/Kadokawa Shoten

Tochan No Osho © Shinji Mizushima/Kodansha

newsLetter

La principessa digitale – L'edizione italiana del DVD di **Princess Mononoke** sarebbe stata rinviata da Buena Vista al prossimo anno, per poter consentire l'aggiunta della traccia audio originale giapponese, così come chiedevano i fan. Anche se la scelta sembra che sia dunque stata fatta, ricordiamo che AnimeDVDItalia

ha promosso e promuove una petizione per supportare la presenza della traccia audio giapponese alla pagina http://web.tiscali.it/animedvdit/mononoke_petition/mononoke_dvd_petition.html.

Senchirashi batte tutti - L'ultimo film del maestro dell'animazione nipponica Hayao Miyazaki, **Sen to Chihiro no Kamikakushi** (vedi articolo su questo numero di **Kappa Magazine**), ha debuttato nelle sale giapponesi *con il botto*. Il film ha incassato nel primo weekend di programmazione oltre il 20% in più di quanto avesse fatto a suo tempo **Mononoke hime**; all'Hibiya Sukara Za Theater di Tokyo, dove si è tenuta la prima assoluta del film, oltre 700 persone hanno passato all'addiaccio la notte prima della proiezione per essere sicure di poter entrare. Di questo passo, il film potrebbe agevolmente battere il record assoluto d'incassi al box office giapponese che appartiene per ora a *Titanic*, che aveva battuto **Mononoke hime** per un soffio.

Le gatte e la scimmia - **Siam Neko** (o, se preferite, **Siamese Cat**), l'ultimo film firmato dall'autore di **Lupin III**, Monkey Punch, sarà nelle sale nipponiche dal 6 ottobre. Nel 21° secolo Tokyo diviene bersaglio di numerosi attacchi terroristici, e così il governo organizza una squadra speciale di investigazioni denominata Siamese Cat. La squadra è in realtà composta da due

donne che solitamente rivestono i panni di due popolari DJ radiofoniche. Un giorno il golfo di Tokyo viene occupato da una forza terroristica che così tiene in ostaggio l'intera città, e toccherà alle due gatte cercare di mettere le cose a posto... Nel frattempo, pare che l'autore intenda mettersi a lavorare su altri due anime, il primo basato sulla leggenda di Musashi, il secondo invece sarebbe una trasposizione de *I sette samurai* di Kurosawa. Per quel che riguarda i manga, Monkey Punch sta lavorando a una sua versione de *Le mille e una notte*, mentre in Italia fervono i preparativi per la nuova serie di fumetti ispirati al personaggio più celebre dell'autore, Lupin III.

Novità al cinema – Alcune novità per quel che riguarda le pellicole cinematografiche giapponesi. Il primo film, **Princess Arete**, è l'adattamento per il grande schermo di una favola apparso nelle sale durante l'estate. Prodotto

far concorrenza interna a **Utena**, il precedente successo del duo. Si tratta di **S&M no Sekai**, e anche se il titolo lascerebbe presupporre pratiche pseudo-sessuali a base di fruste e tutine in latex, in realtà richiama semplicemente il nome dei due protagonisti, ovvero Sekai e Machiavelli(o), con tanto di gioco di parole (l'altro *sekai* del titolo significa mondo): per cui, si tratta de 'Il mondo di Sekai', in cui succede ovviamente di tutto, viaggi temporali compresi. Be Papas si occupa come al solito della parte 'deviata' della storia (mi chiedo, mi chiedo... lo sapete cosa mi chiedo?), mentre la Saito condisce il tutto coi suoi disegnozzi e un bel po' di romanticismo vecchio stile, che non fa mai male. Detto questo, veniamo a voi.

Per la sezione **Otaku Art**, voglio presentarvi in quasi-anteprima un progetto che è stato inviato in redazione da **Matteo "Teoj" De Longis**. Si tratta del trailer di **Tiffany**, un'animazione in flash che parrebbe molto interessante. Se fosse disponibile anche un sito su cui tutti i nostri lettori possano vederla, invito l'autore a inviarmi l'indirizzo, cosicché io possa pubblikarlo su queste semiverdognole pagine. E adesso tocca ad **Anime Alive**, anke se di 'vivo' questa volta non c'è molto... Comunque sia, ormai si può iniziare a considerare la tridimensionalità della computer grafica una sorta di vita artificiale, per cui vi schiaffo lì questa **Fujiko Mine** versione anno 2000, mixandola con la rubriketta **Miss Kappa**. Scratch scratch... Non sono niente male come PJ, vero? Cos'è un PJ? E' come un disc jokey (DJ), solo che mixa la roba stampata (print jokey). Non andate a cercarlo sul vocabolario, è un neologismo di cui detengo il copyright internazionale. A proposito, già che ci sono, correggo la svista dell'**Anime Alive** del mese scorso, in cui il povero **Gianni Soldati** si è visto trasformare il nome in **Mario**. Errata corrige espletata.

Concludiamo in bellezza con il ritorno di **Otaku 100%**, che questo mese vede all'opera **Madoka** e **Susannina** nelle vesti di **Utena Tenjo** e **Anthy Himemiya**. Per cui, vista la doppiezza della costumanza, il voto è **Otaku 200%**. Roselline a tutti quanti. **Il vostro rivoluzionario Kappa**

dallo Studio 4C (*Spriggan*, *Memories*...), ha un aspetto molto simile ad alcune produzioni dello Studio I.G., in particolare a *Popolocrois Monogatari*. Il film ha una pagina ufficiale all'indirizzo http://www.so-net.ne.jp/movie-eye/arete/ dalla quale è possibile anche scaricare un trailer in formato Real Media. La seconda novità è **Azumanga Daio**, un cortometraggio in preparazione per il prossimo Natale. Il manga da cui è tratto è in pratica una serie umoristica sulla vita quotidiana di un gruppo di studentesse giapponesi. Creato da Kiyohiko Azuma, già character designer di *Battle Athletes* e *Pretty Sammy*, il manga di **Azumanga Daio** è attualmente uno tra i più popolari in Giappone. Per concludere, la Sunrise ha annunciato che **Turn A Gundam** diventerà presto un film cinematografico. Uscirà nella primavera del 2002, e sarà diviso in due parti autonome, intitolate **Earth light** e **Moonlight Butterfly**, ma proiettate comunque insieme. La serie TV di **Turn A Gundam**, la più recente del filone del celebre mobile suit e realizzata in CG per un totale di 50 episodi, è stata trasmessa in Giappone tra il 1999 e il 2000.

Fine del vagabondaggio - Un nuovo OAV di **Ruroni Kenshin** è in preparazione e sarà in commercio a dicembre. Intitolato **Seiso Hen**, costituirà il seguito del primo OAV, **Tsuioku Hen**, e anche la fine dell'anime. La storia dell'OAV sarà completamente originale.

Un sito sanguinolento - La Urban Vision ha messo online un sito ufficiale per il film di **Vampire Hunter D** sottotitolato **Bloodlust** ('desi-

derio di sangue') per distinguerlo dagli OAV con lo stesso titolo. Il sito si può trovare all'indirizzo www.VampireHunterDBloodlust.com con molte immagini e informazioni sulla pellicola.

Quel che cerca Lycos - Il motore di ricerca Lycos ha compilato una classifica dei dieci programmi televisivi che i suoi utenti statunitensi hanno ricercato con maggiore frequenza nel primo semestre del 2001 e, sorpresa, tra i primi dieci ben sette sono cartoni animati, di cui cinque prodotti in Giappone. Ecco la classifica: 1° **Dragonball**, 2° **Pokemon**, 3° **Survivor**, 4° **The Simpsons**, 5° **Digimon**, 6° **Sailor Moon**, 7° **South Park**, 8° **Big Brother**, 9° **Gundam Wing**, 10° **The Sopranos**.

In collaborazione con
A.D.A.M. Italia
http://www.adam.eu.org/it

missKappa

L'ESTATE STA FINENDO...

Secondo il mio modesto parere, l'estate giapponese ha tre simboli fondamentali, i cui nomi potrebbero quasi diventarne dei sinonimi: *suika* (cocomero), *hanabi* (fuochi d'artificio) e *bon odori*. Non è necessario spiegare i primi due, quindi passo subito al terzo. Si tratta di una festa per le anime dei morti che tornano alla loro casa, ma non ha niente a che vedere con Halloween. *Bon odori* significa 'danza di *bon*'. La parola *bon* deriva dal sanscrito, e quindi dall'India, dove nacque Budda: si tratta perciò di una parola buddista. Per la precisione, il termine esatto sarebbe *urabon*, ma tutti preferiscono usare *obon* (la 'o', nella lingua giapponese, è un prefisso formale, di onorificenza). La festa ha luogo dal 13 al 16 di agosto, oppure, nei luoghi in cui ancora si segue il calendario lunare, dal 13 al 16 di luglio. Durante questo periodo la maggior parte dei giapponesi tornano al loro paese natìo, per cui tutti vanno in vacanza, e di conseguenza il traffico stradale aumenta a dismisura, forse peggio di quello delle ferie estive italiane.

"Mokuren, uno degli allievi sovrani di Shaka (Godama Siddarta, fondatore del buddismo), vide la madre defunta che soffriva nell'Inferno della Fame. Mokuren chiese un aiuto a Shaka e questi gli consigliò di offrire cibo e bevande ai monaci il 15 di luglio di ogni anno. Mokuren fece come gli fu detto, e la madre salì al cielo grazie al gesto generoso del figlio".

Questa leggenda è considerata l'origine dell'*obon*. A proposito del rapporto fra questo racconto e la parola *obon/urabon*, pare che ogni scuola buddista abbia una sua personale teoria. Per esempio, secondo uno studioso, *urabon e* (riunione di *urabon*) era il termine con cui si identificava l'abitudine di offrire cibo, mentre una scuola buddista ritiene che sia il sutra (testo sacro) contenente questa storia a chiamarsi *Urabon*.

Ma comunque sia, l'abitudine di celebrare una funzione commemorativa e corale per gli antenati attraverso l'offerta di cibo il 15 di luglio (calendario lunare), entrò in Giappone insieme al buddismo verso la metà del sesto secolo. Già allora, però, esisteva in Giappone l'abitudine di fare una festa per gli antenati: le due ricorrenze si fusero e divennero l'attuale *obon*. Infatti, anche oggi in alcune zone l'*obon* si chiama Festa dell'Anima, Festa degli Spiriti e delle Anime, e così via, proprio come in antichità. E' necessario ricordare che in Giappone il termine 'spiriti' non ha lo stesso significato di quello occidentale: niente a che fare con fantasmi, ma piuttosto con divinità o entità della natura. Esiste una buffa abitudine, probabilmente tramandata nei secoli: si preparano un cavallo fatto con un cetriolo e una mucca fatta con una melanzana, che dovrebbero fungere da veicolo per le anime degli antenati. Che senso ha? Gli antenati possono tornare sulla terra a trovare i parenti vivi con un veloce cavallo/cetriolo, mentre per il ritorno dovranno usare una lenta mucca/melanzana che li allontanerà dai propri cari con meno fretta.

Nell'antica religione giapponese non esisteva l'idea di inferno e sofferenza dopo la morte. Gli antenati defunti sono considerati come qualcosa a mezza via fra i *kami* (le 'divinità', anche se il termine ha un significato dissimile da quello occidentale) e le anime (o anche spiriti) che proteggono la vita dei discendenti vivi. Per esempio, mia nonna mi diceva di rivolgere le mie preghiere ai bisnonni quando avevo qualche problema. In fondo, per tanti giapponesi l'*obon* non è una festa dedicata a salvare le anime all'Inferno, bensì per divertirsi insieme agli antenati che tornano da noi.

Ma diamo un'occhiata più da vicino a quello che succede in Giappone in questi quattro giorni.

Quello che segue è un tipico programma di *obon*.

13-14 agosto: *mukaebi*. Si accendono candele, lanterne e fuochi per ricevere le anime.

15 agosto: *obon*. I parenti si riuniscono, visitano il cimitero, mangiano insieme.

16 agosto: *okuribi*. Si accendono candele, lanterne e fuochi per mostrare alle anime la strada di ritorno all'aldilà.

Il ballo di cui si parlava viene fatto proprio in questo periodo. Secondo una leggenda, quando Mokuren riuscì a salvare l'anima di sua madre, lui e gli altri monaci organizzarono una festa, quindi questo potrebbe essere collegato all'origine del ballo dal punto di vista buddista. Da un punto di vista più semplice, invece, è un ballo nato per festeggiare il ritorno degli antenati.

Riguardo al *bon odori*, la sua versione più famosa e movimentata è quella di Tokushima, chiamata *awa odori*. Molti la considerano la versione giapponese del carnevale di Rio: benché non sia così appariscente e travolgente, una marea di persone (molte delle quali abbigliate in *kimono*) continua a ballare con un ritmo semplice per quattro giorni consecutivi lungo le strade della città. Credo che questo danza ininterrotta sia in grado di indurre una sorta di stato di trance fra la gente che la pratica.

Nella zona in cui sono nata io esiste un altro ballo, che è accompagnato dal *kawachiondo*, una musica tipica di quell'area geografica. Non si tratta di una vera e propria musica, bensì di un racconto scandito su una melodia: una sorta di vero e proprio rap! E infatti, oggi c'è un cantante famoso di *kawachiondo* che critica i politici, i problemi sociali e così via...

Dopo le danze e le abbuffate, la festa finisce con l'*okuribi*. Non lo fanno tutti, ma guardando le immagini alla TV delle più famose feste in tutto il paese, ogni giapponese inizia a percepire anche la fine della stagione estiva. Per questo, la festa di *okuribi* è considerata da tutti un po' malinconica.

Alle 8 di sera del 16 di agosto, le cinque montagne che circondano la città di Kyoto si incendiano lungo linee predefinite, che illuminano la notte con cinque lettere rosse. Nel cielo buio appaiono improvvisamente due *dai* ('grande'), *myoo-hoo* (due lettere che significano insieme 'sutra'), la stilizzazione di una barca e un *torii* (il portale isolato dei templi scintoisti). Si tratta dei fuochi adibiti a condurre le anime degli antenati nell'aldilà. Pare che in passato la gente gettasse torce accese in aria per salutare le anime che se ne andavano verso il cielo: forse l'abitudine attuale deriva proprio da questa antica usanza.

Invece dell'*okuribi*, in alcuni paesi è praticato lo *shoronagashi* (fluttuare di spiriti) o il *toronagashi* (fluttuare di lanterne). Come esempio del primo caso, è famoso quello di Nagasaki, dove si costruiscono navi decorate con cui le anime tornano all'altro mondo. Una volta le lasciavano salpare veramente lungo il fiume e nel mare, ma recentemente è stato proibito. *Toronagashi*, invece, è una festa tendenzialmente dedicata alle vittime, a chi non è morto per cause naturali. Per esempio, a Tokyo si lasciano andare nel fiume migliaia di lanterne di carta per consolare le anime delle vittime della Seconda Guerra Mondiale, mentre precedentemente era dedicata alle vittime del terremoto della zona di Kanto avvenuto il 1° settembre 1923.

Un *toronagashi* molto significativo è quello di Hiroshima, che si tiene però il 6 agosto, per commemorare il giorno dell'esplosione della bomba atomica. Nonostante sia considerato una specie di *shoronagashi*, in realtà è più una ricorrenza sociale che religiosa. Nel fiume galleggiano verso il mare circa 10.000 lanterne fatte di carta e sottili rami di bambù con una candela al loro interno. Contemporaneamente vengono disposte più di tremila candele sotto il famoso Hiroshima Dome. Quando frequentavo le scuole elementari, una lezione era sempre dedicata alla vicenda di Hiroshima. Ricordo molto bene anche adesso una scena descritta su un libro:

"Le vittime che non morirono subito per l'esplosione, sciolte o carbonizzate, marciavano verso il fiume cercando l'acqua senza capire nulla di quanto stesse accadendo. Poi, appena ne avevano bevuto un sorso, morivano. I cadaveri che galleggiavano nel fiume erano tanto numerosi che non era più possibile percepire la superficie dell'acqua".

Oggi, al posto dei cadaveri, galleggiano lanterne con una piccola luce al loro interno, ognuna a ricordare una vita perduta in quel tragico giorno.

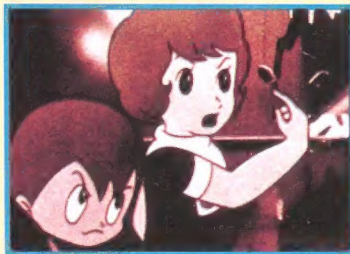
E così, la stagione estiva giapponese si conclude con immagini di fiamme e luce, che separano nuovamente i vivi da coloro che non ci sono più.

Eccoci giunti a una nuova fermata del nostro viaggio nel passato. E' il turno delle storie per ragazze e della magia. Molti dei titoli più famosi, giunti nei nostri teleschermi tra la fine degli anni '70 e i primi anni '80, nascono da serie a fumetti di grande successo, alcune delle quali così fondamentali da aver inaugurato un vero e proprio sottogenere narrativo come, appunto, le storie di maghette.
Ma bando alla ciance e iniziamo, cronologicamente, con un titolo importantissimo nella storia del manga.

Ribbon no Kishi (Il cavaliere col fiocco) nasce dalla mano di un grande artista considerato il padre del fumetto giapponese e preso come esempio dalle generazioni future: Osamu Tezuka. Ma a parte i nobili natali, questo titolo porta un grosso fardello sulle spalle: è infatti considerato come il primo fumetto indirizzato a un pubblico prettamente femminile. **Ribbon no Kishi** è il capostipite di un genere che verrà denominato shojo manga e che negli anni a venire si popolerà di tantissime storie dapprincipio scritte da soli uomini, ma che in seguito permetterà a un esercito di aspiranti disegnatrici (schiacciate dal maschilismo dell'epoca) di far emergere il proprio talento. In fondo, chi meglio di una donna può descrivere il proprio universo?!

Grazie al successo cartaceo, nel 1967 **Ribbon no Kishi** diventa una serie animata di 52 episodi. Lo staff che prende parte alle animazioni è quello della Mushi, casa di produzione fondata e diretta da Osamu Tezuka stesso. L'autore, con l'aiuto di Masaki Tsuji, firma anche la sceneggiatura, mentre i disegni di Kazuko Anami e di Sadao Miyamoto riprendono senza alterarlo lo stile grafico del manga.
Sapphire, la protagonista della storia, al momento della nascita riceve per sbaglio due cuori di sesso opposto; dovendo celare la propria femminilità sotto vesti maschili per poter salire al trono, è costretta a destreggiarsi fra duelli e intrighi di corte.
In Italia è giunta con il titolo *La principessa Zaffiro*.

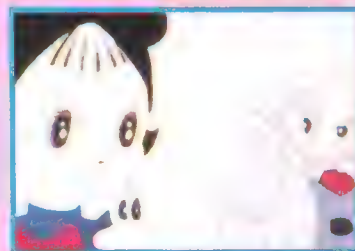
Se **Ribbon no Kishi** segna una svolta nei generi fino allora conosciuti, **Mahotsukai Sally** ne aggiunge un nuovo tassello, creando un filone all'interno dello shojo manga inaugurato dalla sfortunata principessa di Tezuka: quello delle maghette (majokko). Una svolta importante, se si pensa che nel resto degli anni Sessanta, per tutti i Settanta e gli Ottanta fino a oggi, il genere non solo ha confermato l'interesse suscitato nel pubblico, ma ha saputo conquistarsi veramente una larghissima fetta di mercato grazie anche al merchandising legato alle pro-

duzioni dello Studio Pierrot, che negli anni a venire si specializzerà proprio in maghette.
Anche questa volta il pioniere è un uomo. Si tratta del famoso Mitsuteru Yokoyama, conosciuto dal pubblico soprattutto per le sue storie di fantascienza e di avventura, che si cimenta in questa storia con una piccola strega, Sally, giunta sulla Terra per studiare il comportamento degli esseri umani. La serie televisiva tratta dal manga viene programmata dalla Toei Doga sui canali nazionali quasi contemporaneamente a **Ribbon no Kishi**. Ben 92 episodi, caratterizzati da Yoshiyuki Hane.
In Italia la serie è giunta con il titolo *Sally la maga*.

Dopo il successo della piccola Sally, come poteva la Toei non riprovarci? **Himitsu no Akkochan** (Il segreto della piccola Akko) nasce esattamente per rimpiazzare la collega Sally nella stessa fascia oraria televisiva. Anche qui, la protagonista è una maghetta che ottiene i sui poteri magici grazie a uno spirito che le dona un portentoso specchio magico che ha il potere di trasformare chi lo possiede in qualunque persona o animale desideri. La piccola Akko, così, utilizza lo specchio per risolvere i piccoli problemi quotidiani dei suoi amici in un

tranquillo quartiere di Tokyo. 94 episodi trasmessi a cavallo tra il 1969 e il 1970 fanno di questa serie un successo annunciato. In Italia la serie venne intitolata *Lo specchio magico*. Recentemente, sulla scia dei remake più famosi, la serie ha subito un restyling per le nuove generazioni, passando però quasi in sordina anche qui in Italia.

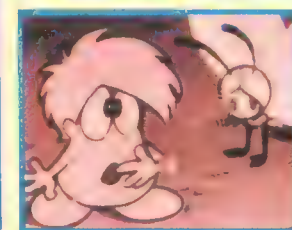
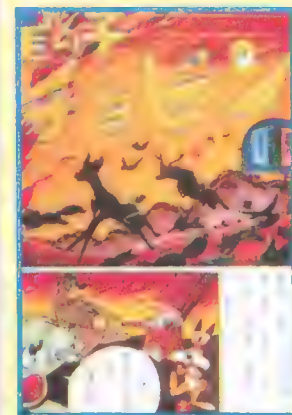
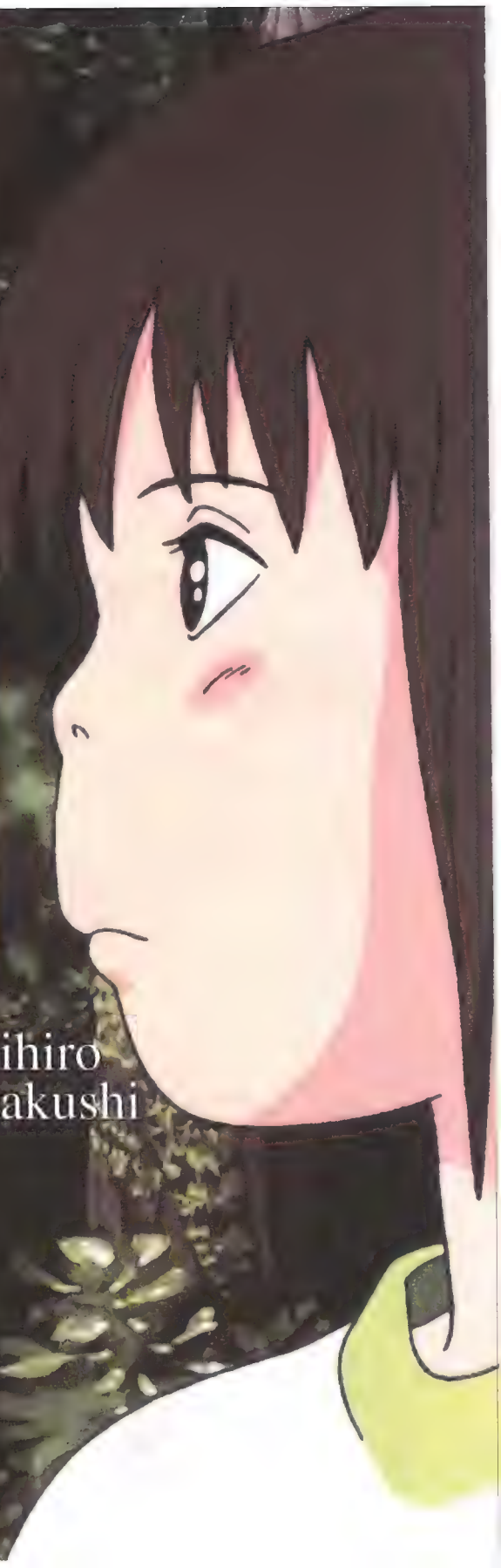
Un'altra storia pubblicata su una rivista per ragazze della Shogakukan, "Margaret", porta la firma di un grande autore solitamente impegnato in trame d'azione e possibilmente ambientate nell'antico Giappone: Shotaro Ishinomori. **La piccola Sarutobi Ecchan**, giunto in italia come *Hela supergirl*, degli eroi di

Ishinomori mantiene comunque le straordinarie capacità di ninjutsu.

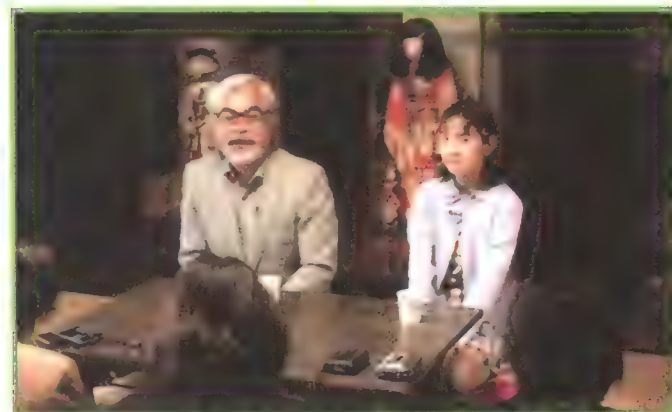
Ecchan è una bambina dall'aspetto alquanto sgraziato; dotata di poteri incredibili, salta e corre come un vero e proprio ninja anche se le sue avventure si svolgono nel Giappone odierno.

Il manga funziona, e nel 1971 lo stesso Ishinomori firma per la Toei Doga una sceneggiatura per la versione animata della sua eroina. In tutto 26 episodi, segno che il manga aveva sicuramente qualche carta in più.

Il nuovo terreno è fertile, la richiesta di storie dedicate al pubblico femminile aumenta, e se molti autori ne approfittano per dire la loro su un genere ancora inesplorato, maestri come Osamu Tezuka si riconfermano come i più amati dal pubblico. E' il 1971 quando la Tezuka Production, nata dalle ceneri della Mushi, decide di trasporre in animazione un'altra famosissima opera cartacea del suo fondatore: **Fushigina Melmo** (La meravigliosa Melmo). La storia appare fin da subito ricca di potenzialità: una giovane mamma muore, lasciando i suoi due bambini soli al mondo. In paradiso, ottiene in dono da Dio un vasetto di confetti che aiuteranno la figlia nella vita di tutti i giorni. Le pillole rosse tolgono dieci anni a chi le inghiotte, quelle blu invece ne aggiungono dieci, così la piccola Melmo da donna adulta può accudire il fratellino, cacciandosi costantemente nei guai a causa della sua mentalità, che rimane bambina. Inoltre, combinando le pillole, la protagonista è in grado di regredire fino allo stato fetale per 'rinascere' sotto forma di qualsiasi specie animale. Solo 26 episodi per la piccola Melmo, che è riuscita a farsi amare in poco tempo anche dal pubblico italiano a cui è stata presentata con il titolo *I bon bon magici di Lilly*.

E' strano vedere classificare questa serie fra gli shojo manga, ma pensandoci bene, tutti i canoni del genere sono ampiamente rispettati. **Hoshi no Ko Chobin** (Chobin il bambino delle stelle), da noi *Chobin, il principe stellare*, è un grazioso, piccolo alieno, con due enormi piedoni sui quali può far leva per saltare ad altezze incredibili. Con la sua astronave precipita sulla Terra, nel bel mezzo di una foresta, dove lo trovano un anziano signore e la giovane nipote di questi, che si offrono subito di aiutarlo. Sul nostro pianeta, però, il protagonista è stato seguito dal malvagio Brunga, che non esita a mandargli contro sicari pronti a ucciderlo. Chobin sogna di annientare l'acerrimo nemico per salvare la madre prigioniera e il proprio pianeta natale. Il compito è arduo, ma grazie all'aiuto degli amici animali della foresta il suo sogno si realizza e Chobin può così riunirsi alla sua graziosa quanto antropomorfica mamma, rivelando che la sua forma è solo temporanea e che presto subirà una splendida trasformazione.

Di nuovo Ishinomori ci propone una storia veramente fuori dal normale che ha saputo toccare i cuori di molti, dimostrando che una storia d'avventura può avere comunque dei risvolti toccanti. Per la serie animata viene chiamato alla regia Taro Rin, un nome legato a tantissime produzioni di successo (una per tutte, il nostro *Capitan Harlock*). Solo 26 episodi anche questa volta, trasmessi nel 1974.

Quando il presidente Tokuma era ancora fra noi, tenevamo le conferenze all'Akasaka Princess Hotel invitando centinaia di persone. Ma purtroppo ora lui non c'è più. Siamo nel nuovo millennio, così ho deciso di cambiare lo stile e ho preferito conferire a questa conferenza l'aspetto di una riunione tra vicini di casa. Ogni volta che sto per portare a termine un lavoro, faccio un *omikuji* (un particolare tipo di oracolo scritto - Ndr). Questa volta, per **Sen to Chihiro no Kamikakushi**, il risultato è stato il seguente: "Un fiore sboccia su un ramo vecchio". L'ho trovato davvero adatto al mio stato attuale poiché, come ricorderete, avevo dichiarato la mia intenzione di ritirarmi dopo **Mononoke Hime**, mentre alla fine ho prodotto un altro film.

Ogni anno, in estate, ho passato qualche giorno con le mie nipoti, e solo di recente mi sono accorto di non aver mai realizzato un film per le ragazze della loro età. Con **Majo no Takkyubin** ho realizzato un film per bambini, con **Kaze no tani no Nausicaä** ho lavorato per un pubblico adolescente, mentre attraverso **Tenku no Shiro Lapûta** mi sono rivolto ai ragazzi. Ma non ho mai creato nulla per le ragazze preadolescenti che vivono ancora seguendo tutte le regole degli adulti, a partire dai genitori. Allora ho iniziato a documentarmi, e dato che dopo le vacanze mi avevano lasciato i loro fumetti, mi sono fatto una cultura sugli shojo manga dedicati a quella precisa fascia d'età. Ho notato come, riassumendo all'osso la trama, la maggior parte di queste opere non facciano altro che descrivere le traversie dei relativi protagonisti femminili nel tentativo di attirare l'attenzione dei coetanei di sesso maschile, cosa che avviene quasi esclusivamente fra i banchi di scuola. Allora mi sono chiesto se fosse davvero possibile che le ragazze di quell'età potessero avere solo questo genere d'interessi, e mi sono risposto di no. Eppure, per qualche motivo, il nostro paese, il Giappone, offre loro quasi esclusivamente racconti d'amore, o meglio 'd'innamoramento'. Così ho pensato di realizzare questo film proprio per loro, quasi come se fosse una sorta di missione, e spero che questo film vada davvero incontro ai loro gusti e ai loro desideri.

Sarò sincero con voi: non abbiamo realizzato molti incontri con la stampa riguardo a questa nuova produzione poiché i tempi di lavorazione erano strettissimi e ci siamo trovati a dover gestire più di un ritardo lavorando a ritmi serratissimi. Crediateci o no, quando ci siamo trovati a poche settimane dalla consegna con solo il 90% del lavoro fatto, ho deciso di ingaggiare un massaggiatore che passasse in rassegna tutti i componenti dello studio con trattamenti personalizzati per permetterci di sopravvivere allo stress e alla pressione fisica. [...]

Tornando al film in sé, vorrei spiegarne il tema con un esempio. Ipotizziamo che una ragazza in cerca di occupazione decida di presentarsi all'ufficio personale del nostro Studio Ghibli e venga assunta. Noi ci lavoriamo da anni e tutto ci è familiare, dagli uffici al tipo di operazioni, ma ai suoi occhi potrebbe apparire come un labirinto in cui si incrociano decine di persone con un pessimo umore. In generale, all'interno di un'azienda è più facile vedere gente con l'espressione corrucciata e la luna di traverso, no? [...] Nel caso dello Studio Ghibli, un produttore è sempre affabile con la stampa e gli interlocutori esterni, mentre il suo compito all'interno della ditta è proprio quello di dirigere ed eventualmente 'strigliare' lo staff quando ritiene che qualcuno non assolva bene ai propri compiti. Ho pensato che per una ragazzina questo possa risultare una realtà davvero terribile, e allora mi sono chiesto cos'avrebbe provato se costretta ad agire in un mondo estraneo, ma dovendo farlo a tutti i costi per portare a termine un compito importante. E così ho realizzato questo film. Per cui, il cosiddetto cattivo qui non è il 'male' nel senso più astratto del termine, bensì la società e le singole persone che ne fanno parte. [...] Ma c'è qualcosa in più. In questo film mi sono imposto di creare una protagonista femminile che non fosse particolarmente carina, come le altre eroine delle mie passate opere. Mi ci sono impegnato particolarmente, e all'inizio Chihiro mi sembrava addirittura bruttina. Poi, alla fine, man mano che ho imparato a conoscerla, l'ho vista sotto un'altra luce e mi sono reso conto di aver cominciato a pensare al suo futuro, come se fosse una persona reale. E mi sono sorpreso a fare considerazioni del tipo: "Accidenti, crescendo questa ragazza diventerà una donna davvero affascinante!", e devo dire che questo mi ha sollevato particolarmente. Stavo iniziando a sentirmi in colpa per l'aspetto che le avevo dato.
A proposito di questo posto, l'Edo Tokyo Tatemono En, al produttore Suzuki e a me è sempre piaciuto molto, anche considerato il fatto che luoghi di questo genere ormai si contano sulle dita di una mano. Per esempio, il negozio in cui ci troviamo adesso è un tipo di edificio che esisteva quand'ero bambino io. Paesaggi come quelli che possono essere visti in questo parco sono andati perduti, bruciati

nel rogo della Seconda Guerra Mondiale, ma io li ricordo bene, perciò questo posto mi dà un grande senso di nostalgia. Al tramonto, se mi trovo qui da solo, mi viene perfino da piangere. E così abbiamo deciso di aiutare chi gestisce questo parco, creando per esempio un reparto di pubblicazioni Ghibli da inserire in catalogo. Per noi questo parco è un luogo molto importante, ma purtroppo oggi ha problemi finanziari che ne minano la sopravvivenza. [...] Quando è venuto a trovarci il signor John Lasseter, il regista di *Toy Story*, l'ho portato qui. Gli è piaciuto molto e mi ha detto "Allora è qui che abita il tuo Totoro!" Era davvero contento. Spero che venga più gente da queste parti. E' un invito che faccio di cuore a tutti. [...]

Nonostante qualche tempo fa avessi deciso di ritirarmi, ho preferito mettere in cantiere questo film anche perché desideravo dare una nuova occasione di mostrare il proprio talento ai componenti più giovani dello staff, con cui abbiamo collaborato superando tanti problemi. Comunque sia, questa volta avevo deciso di lavorare in maniera più rilassata, e invece ho scoperto poco alla volta che questo film è stato uno dei più difficili da realizzare. All'inizio non riuscivo proprio a muovere i protagonisti come volevo, e ho dovuto buttare via numerosi storyboard, anche più di cento pagine alla volta. E così, alla fine, è come se avessi realizzato uno storyboard lungo come quello di **Mononoke Hime**. [...] A dirla tutta, sto cercando il mio successore. Quando incontro qualcuno che mi sembra particolarmente bravo, vado a parlare con lui. Ho già sessant'anni, e se lavoro fino alle undici di sera perdo la capacità di pensare e divento facilmente irritabile. Quindi ho iniziato a riposarmi di domenica per svuotare la testa, magari facendo una passeggiata. [...] Un regista è una specie di agglomerato di desideri insoddisfatti, condannato a non esaudirli nemmeno realizzando decine e decine di film. E uno che non può vivere senza i propri desideri, non riuscirà mai a considerarsi una persona completa.

Riguardo all'idea del film, la sua germinazione è stata frutto di un processo particolarmente lungo. C'è un'opera letteraria giapponese per ragazzi intitolata *Una città misteriosa oltre la nebbia*, scritta negli anni '70. All'inizio, addirittura prima di **Mononoke Hime**, avevo pensato di trasporre proprio quella storia in un film d'animazione. Avevo studiato anche il progetto, ma non andava bene, per cui ho modificato la storia inserendo un protagonista più vivace e con qualche anno in più, il cui titolo avrebbe dovuto essere **Rin che dipinge il fumaiolo**. Era ambientata a Tokyo dopo un grande terremoto, ma alla fine c'era il rischio che per stile e per argomenti sembrasse un film del signor Katsuhiro Otomo. Poi, quando un giorno mi sono recato a un bagno pubblico (dove si fa il bagno, non la pipì! Ndr), mi è venuta in mente l'immagine di una signora anziana particolarmente mostruosa, seduta alla cassa dei bagni stessi. E così, ho iniziato a fantasticare sulla storia, ambientata fra i monti lungo una strada attraversata spesso da spiriti e divinità, su cui però viene costruita un'abitazione; gli esseri soprannaturali continuano ovviamente a percorrere il loro sentiero, attraversando però anche la casa e spaventandone gli inquilini. Una madre di famiglia trova la situazione fastidiosa, anche perché ha acceso un mutuo per potersi permet-

tere quella casa, e così parte all'avventura, perdendosi poi in un mondo strano. Alla fine, però, ho deciso di tagliare proprio questa parte, perché altrimenti ne sarebbe uscito un film di circa cinque ore. [...]
Molti mi chiedono che uso è stato fatto del computer, questa volta, in particolar modo se è stato usato nella scena in cui aprono in successione le porte una dopo l'altra. Ebbene, quella scena è stata realizzata tutta a mano. Certo, siamo nell'epoca della computer grafica, ma secondo me questo tipo di tecnologia ha anche un suo lato negativo: visto che grazie a essa si possono correggere errori e modificare intere scene anche alla fine del lavoro, c'è la tendenza a partire realizzando un lavoro mediocre. Inoltre questa tecnologia è talmente utile per fare lavori particolari, che alla fine tutti iniziano a concentrarsi solo sui dettagli (anche perché spesso ogni dettaglio richiede l'intervento di più persone specializzate), perdendo di vista il progetto nella sua visione completa e riducendo la produttività. Così il risultato finale, a volte, è di qualità inferiore rispetto a quello che avrebbe potuto essere. [...] La CG è più adatta al sistema produttivo americano. Infatti, se dico a un giapponese di disegnare solo le ombre, si annoia subito e smette di lavorare dicendo "Non sono diventato un disegnatore solo per passare il tempo a fare le ombre!"; un americano, invece, lo fa tranquillamente. Un animatore americano, infatti, mi ha fatto vedere il film a cui aveva lavorato mostrandomi la sua parte di lavoro, affermando orgogliosamente "Vedi quelle ombre? Le ho disegnate io!" [...]
Questo non significa che in **Sen to Chihiro no Kamikakushi** non sia stato utilizzato il computer. Alcune scene, come quella delle onde, non avrebbero potuto essere realizzate in altro modo, ottenendo lo stesso effetto. E anche i colori degli sfondi della città misteriosa sono realizzati in modo analogo. Come principio fondamentale, però, usiamo solo disegni fatti a mano. E ne andiamo orgogliosi.

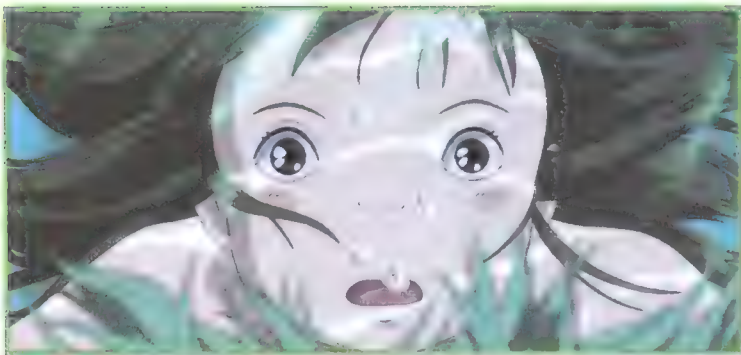
La storia

Il giorno in cui la famiglia Ogino si trasferisce, la piccola Chihiro – una ragazzina piagnona e capricciosa – tiene il broncio sul sedile posteriore dell'auto guidata dal padre, allontanandosi dalla città in cui ha vissuto per anni. La macchina entra in un bosco, e dopo aver attraversato un tunnel sinistro si trova inaspettatamente davanti a una città misteriosa. Si tratta del luogo in cui vivono divinità, spiriti, mostri e streghe, e in cui l'ingresso è assolutamente proibito agli esseri umani: è così che i genitori di Chihiro restano vittime di una maledizione e si trasformano in maiali. Per sopravvivere in quel mondo, Chihiro deve accettare due condizioni: lavorare presso la strega Yubaba, titolare di un enorme bagno pubblico, e abbandonare il proprio nome, sostituendo Sen a Chihiro. La strega domina infatti il prossimo in questo modo, altrimenti gli sventurati si trovano trasformati in animali. Iniziano a capitare cose incredibili, e Chihiro, che non ha mai lavorato in vita sua, si trova circondata unicamente da creature mostruose. Ogni tanto Chihiro/Sen teme il peggio per via del fatto che non riesce a ricordarsi facilmente il suo nome originale, poiché, una volta dimenticato, non può più tornare al mondo degli umani. E' solo grazie ad Haku, un bel ragazzo misterioso, e ai *kamajii*, gli impiegati del bagno pubblico, che Chihiro/Sen scopre la grande forza vitale che nasconde nel profondo del cuore, e comincia ad avere fiducia in se stessa. E così, finalmente, inizia a darsi da fare per recuperare il nome, salvare i genitori, e tornare a casa fra gli uomini.

Il meglio di Senchirashi

Ecco, secondo un sondaggio, i tre particolari del film (che i fan giapponesi hanno soprannominato "Senchirashi", restringendo il titolo in un'unica parola dall'effetto gastronomico) che hanno attirato di più l'attenzione del pubblico e che sono stati maggiormente graditi.

Kaonashi - Non è né una divinità, né un mostro, bensì un 'semplice' essere vivente di natura ignota. Non è particolarmente abile nel comunicare, e perciò è sempre solo. Kaonashi s'innamora di Chihiro a prima vista, ma non potendo dimostrare i propri sentimenti non fa altro che continuare a tenerla d'occhio; questo finché Chihiro non gli rivolge la parola, al che lui comincia improvvisamente a sommergerla di regali, sistematicamente rifiutati. Per la dispe-

razione Kaonashi perde la testa e si scatena. Probabilmente è il peggiore 'cattivo' che Miyazaki abbia mai creato, anche se dal suo deviato modo di esprimere i sentimenti si intuisce una personalità pura e sincera. Miyazaki afferma che esiste un Kaonashi in ogni essere umano di sesso maschile di questo mondo.

L'animazione di Chihiro - Come già detto, Chihiro ha un aspetto sgraziato rispetto ai precedenti personaggi femminili di Miyazaki. Eppure riesce a essere incredibilmente carina: la sua gestualità, resa da un'animazione particolare, fa addirittura tenerezza, tanto che potrebbe diventare uno dei personaggi miyazakiani considerati fra i più affascinanti.

Le scenografie della città misteriosa - La città misteriosa è un misto di stili asiatici ed europei, noto in Giappone come *gyofu*, ovvero 'finto occidentale'. Per studiare questo stile Miyazaki ha visitato ripetutamente l'Edo Tokyo Tatemono En, un parco-museo all'aperto dove sono stati trapiantati edifici di valore storico costruiti fra il periodi Edo e Showa. Trapiantati letteralmente: sono stati prelevati dal luogo originario e rimontati, pezzo per pezzo, all'interno del parco. In Giappone esistono diversi parchi di questo genere, fra cui quello nei pressi di Sapporo. Per chiunque desiderasse visitarlo, l'**Edo Tokyo Tatemono En** si trova all'interno del parco di Koganei, a Tokyo. L'indirizzo completo è: Edo Tokyo Tatemono En, 3-7-1 Sakura cho, Koganei shi, Tokyo

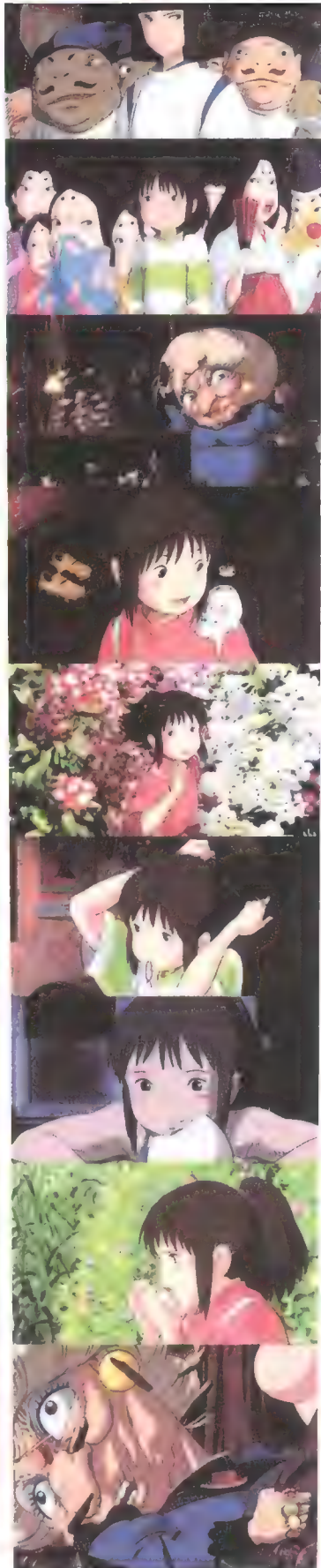
Questi sono invece i particolari migliori secondo lo staff di animatori.

a) Tutte le creature grandi e piccole che si muovono in secondo piano, autentiche 'comparse' che però sono state disegnate con grande accuratezza. Sono una diversa dall'altra, e anche esponenti della stessa 'razza' sono stati caratterizzati in modo che ogni elemento fosse unico nel suo genere.

b) Gli sfondi, tutti molto interessanti, in cui ogni membro dello staff ha inserito decine di idee e invenzioni personali. Il consiglio accorato è quello di attendere l'uscita del film nelle videoteche, per poter visionare tutti questi dettagli col fermo-immagine e l'avanzamento lento.

c) La pancia tremolante di Oshira sama (una delle creature comprimarie) durante i balletti.

d) Un particolare di Ootori sama che si sta lavando i denti. Anche questo conviene rivederlo in VHS o DVD.

e) Le scene realizzate in CG sono talmente ben integrate nell'animazione tradizionale che le potrà scoprire solo chi s'intende professionalmente d'animazione, sforzandosi.

miXavox

Tutti al museo di Totoro

Se siete fra quei fortunati che stanno progettando un viaggio in Giappone, sappiate che ogni fan dell'animazione ha d'ora in poi una nuova meta di pellegrinaggio. Apre infatti fra pochi giorni il **Museo dello Studio Ghibli** o, come viene chiamato ufficialmente, il **Museo dell'animazione della città di Mitaka**. La sue apertura è prevista per ottobre presso il parco Onshi di Inogashira, all'indirizzo 1-1-83 Shimorenjaku, Mitaka (tel. 0422-40-2277). Fin dall'ingresso principale, il museo si presenta come una vera 'terra promessa' per gli appassionati delle produzioni di Hayao Miyazaki e Isao Takahata. Anche i semplici ambienti 'di passaggio' sono in grado di entusiasmare grandi e piccoli, dalla Reception di Totoro alla Biglietteria (luminosissima grazie ad ampie vetrate colorate e agli innumerevoli personaggi dello Studio Ghibli che vi salutano sorridenti), fino alla sala del Neko Bus, con cui si può giocare salendoci a bordo, nonostante le dimensioni in scala rispetto all'originale del cartone animato. Ma la cosa più importante è ovviamente la mostra vera e propria, in cui è possibile visionare addirittura i processi di realizzazione di un cartone animato nello 'stile Ghibli', oltre alla proiezione di alcuni cortometraggi realizzati in esclusiva per il museo. La città di Mitaka ha calcolato che nel primo anno d'apertura il museo vedrà un afflusso di circa 800.000 visitatori, che con una media di 750 yen a testa per il biglietto d'ingresso permetteranno un incasso di 600 milioni di yen, senza calcolare ovviamente la vendita di gadget e oggettistica esclusiva prodotta unicamente per lo 'shop' all'interno della mostra, che innalzerà ulteriormente il tetto dei guadagni. In occasione dell'apertura, Hayao Miyazaki è stato invitato dalla città a disegnare un nuovo simbolo che rappresenti la comunità cittadina, e con il quale la città possa avviare iniziative dentro e fuori del museo.

BAD TASTE!

LE CLASSIFICHE DEL CATTIVO GUSTO

Oh, sì! Anche noi, come le più note riviste scandalistiche, vogliamo ogni tanto macchiarci di qualche reportage di cattivo gusto, e pertanto questo mese abbiamo deciso di andare a fare i conti in tasca ai Paperon de' Paperoni giapponesi che gravitano nel mondo del fumetto. Le cifre che seguono si riferiscono alle sole tasse pagate per l'ultimo anno, che però sono in grado di fornire una stima dei reali incassi...

1) Gosho Aoyama, creatore di **Detective Conan**, con un ammontare di tasse pagate di 197.940.000 yen, pari a circa 3.562.920.000 lire.

2) Rumiko Takahashi, autrice di **Ranma 1/2**, **Inu Yasha**, **Lamù**, con tasse pagate per 151.030.000 yen.

3) Kazuki Takahashi, autore di **Yu Gi Oh**, con 132.110.000 yen.

4) Kazuya Minekura, autore di **Saiyuki**, con 108.300.000 yen.

5) Ken Akamatsu, autore di **Love Hina**, con 68.250.000 yen.

COME LEGGERE UN MANGA

APERTURA ALLA OCCIDENTALE

APERTURA ALLA GIAPPONESE

LETTURA ALLA OCCIDENTALE

LETTURA ALLA GIAPPONESE

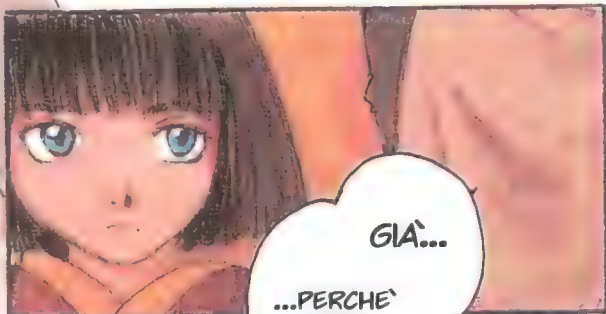
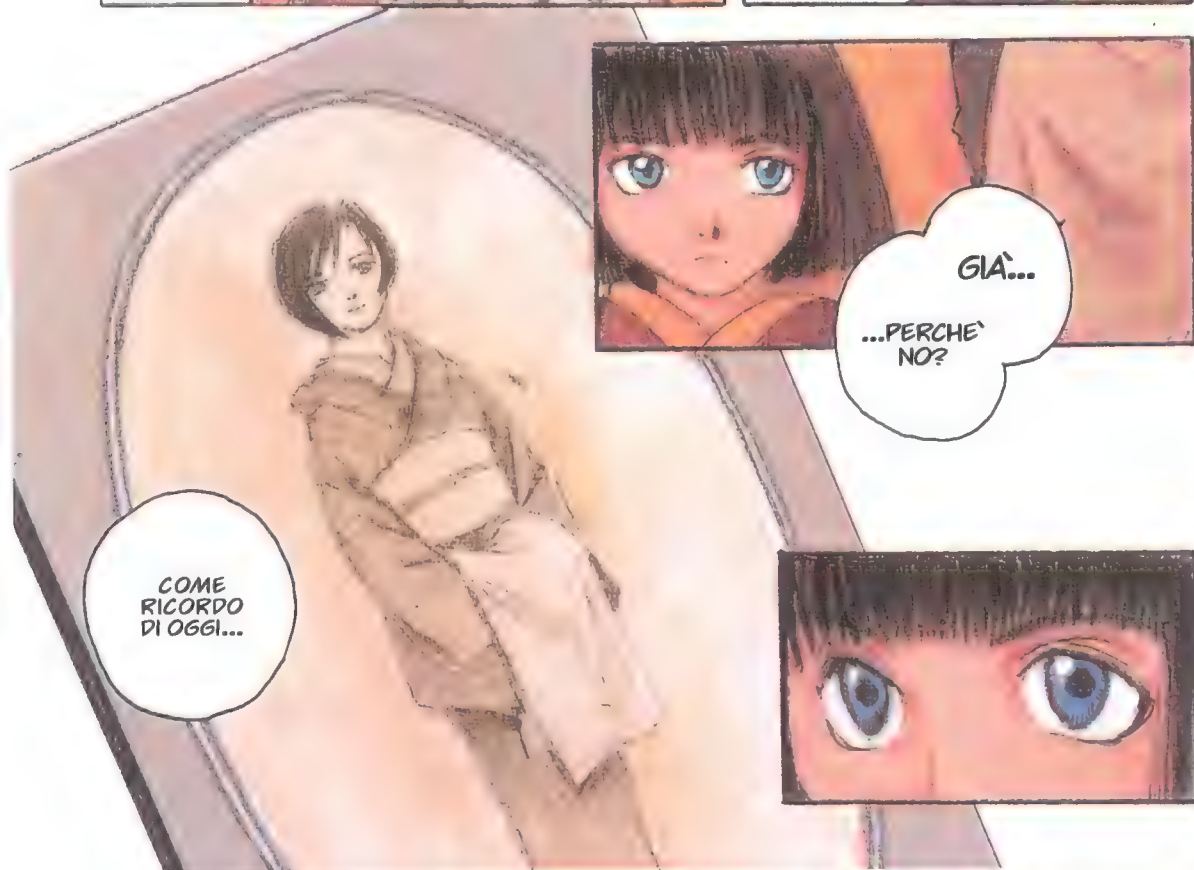
LETTURA ALLA OCCIDENTALE DEI BALOON

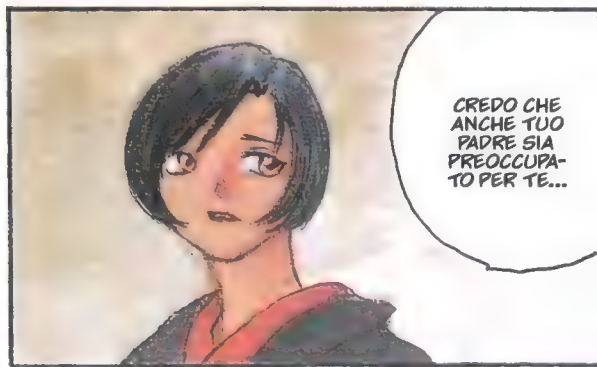
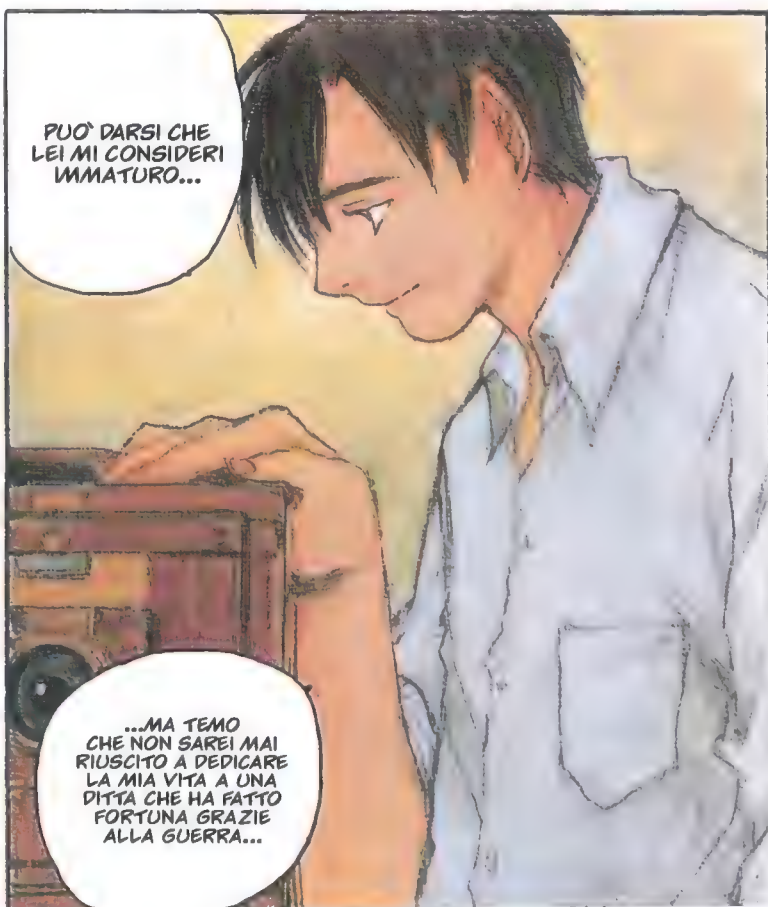
LETTURA ALLA GIAPPONESE DEI BALOON

DA DESTRA A SINISTRA

AH...

UH? CHE C'È, IAN? COSA VUOI FARMI VEDERE?

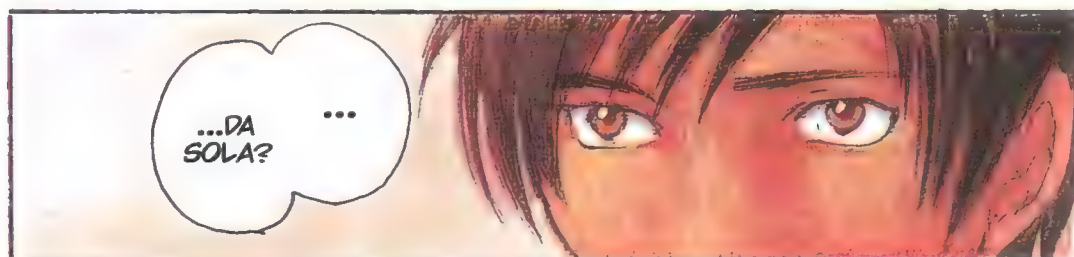
NON SEI CAMBIATO AFFATTO, YOO...
ORA MI SENTO TRAN-QUILLA.
MI PREOCCUPAVO PER TE PIU' DI OGNI ALTRA COSA...
LO SAI CHE PER ME SEI COME UN VERO E PROPRIO FRATELLO MINORE...
POTRO' LASCIARE TOKYO SENZA PREOCCUPAZIONI.
BE'... GIA' CHE E' QUI, PERCHE' NON SI LASCIA FARE UN BEL RITRATTO FOTOGRAFICO?
PER RICORDO...
GIÀ...
...PERCHE' NO?
COME RICORDO DI OGGI...

LA TESTA DI MIO PADRE E` TUTTA PER IL SUO LAVORO.
L'AZIENDA DI FAMIGLIA NON AVRA` ALCUN PROBLEMA, SE PASSERA` NELLE MANI DI MIO FRATELLO MINORE...

E COSI', ALLA FINE, ANCORA NON SI CAPISCE QUALE SIA IL MIO VERO MESTIERE...
LA FOTOGRAFIA, INVECE, E` SEMPRE STATA IL MIO HOBBY...

CREDO CHE ANCHE TUO PADRE SIA PREOCCUPATO PER TE...

PUO` DARSI CHE LEI MI CONSIDERI IMMATURO...
...MA TEMO CHE NON SAREI MAI RIUSCITO A DEDICARE LA MIA VITA A UNA DITTA CHE HA FATTO FORTUNA GRAZIE ALLA GUERRA...

* PARTICOLARE BAMBOLA FATTA CON PASTA DI LEGNO E DOTATA DI ARTI SNODATI. KB

UN MIO CONOSCENTE HA PARLATO DI ME, E DATO CHE LAGGIÙ SONO CARENTI D'IN-SEGNANTI...
IMMAGINO CHE SARÀ DURO, MA IN QUALCHE MODO PROVERÒ A CAVARMELA DA SOLA...

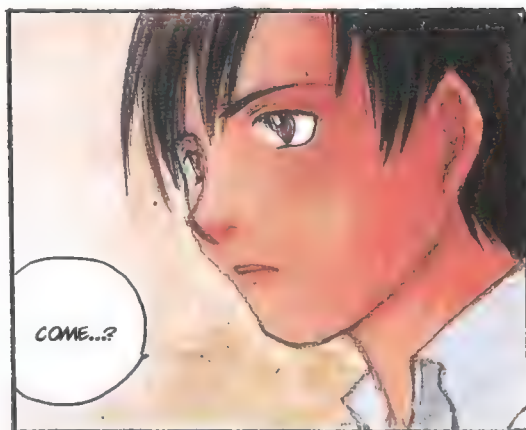
...
...DA SOLA?

MA GUARDA...
COM'È GRANDE QUESTA BAMBOLA...
LA USI PER LE TUE FOTO?

OH, CHE RARITÀ... QUESTA HA GLI OCCHI AZZURRI!

COME...?

C-CHE COSA CI FA LEI QUI?
VOLEVO SEMPLI-CEMENTE VEDERTI, YOO...

VEDI... MI TRASFERIRÒ NELLA SEDE DISTACCATA DI UNA SCUOLA, NEL DISTRETTO DI TOHOKU...
PARTIRÒ DOMANI...

ALLORA... RIPRENDE IL LAVORO D'IN-SEGNANTE?
GIÀ...
QUANDO MI SONO SPOSATA HO PENSATO DI LASCIARE QUE-STO MESTIERE...
...MA ADESSO DESIDERO CONTINUA-RE A TUTTI I COSTI...

COMPERMESSO...
BUONGIORNO...
S-SIGNORA
MIO...
PAT
FLOP
!

Kei Tome

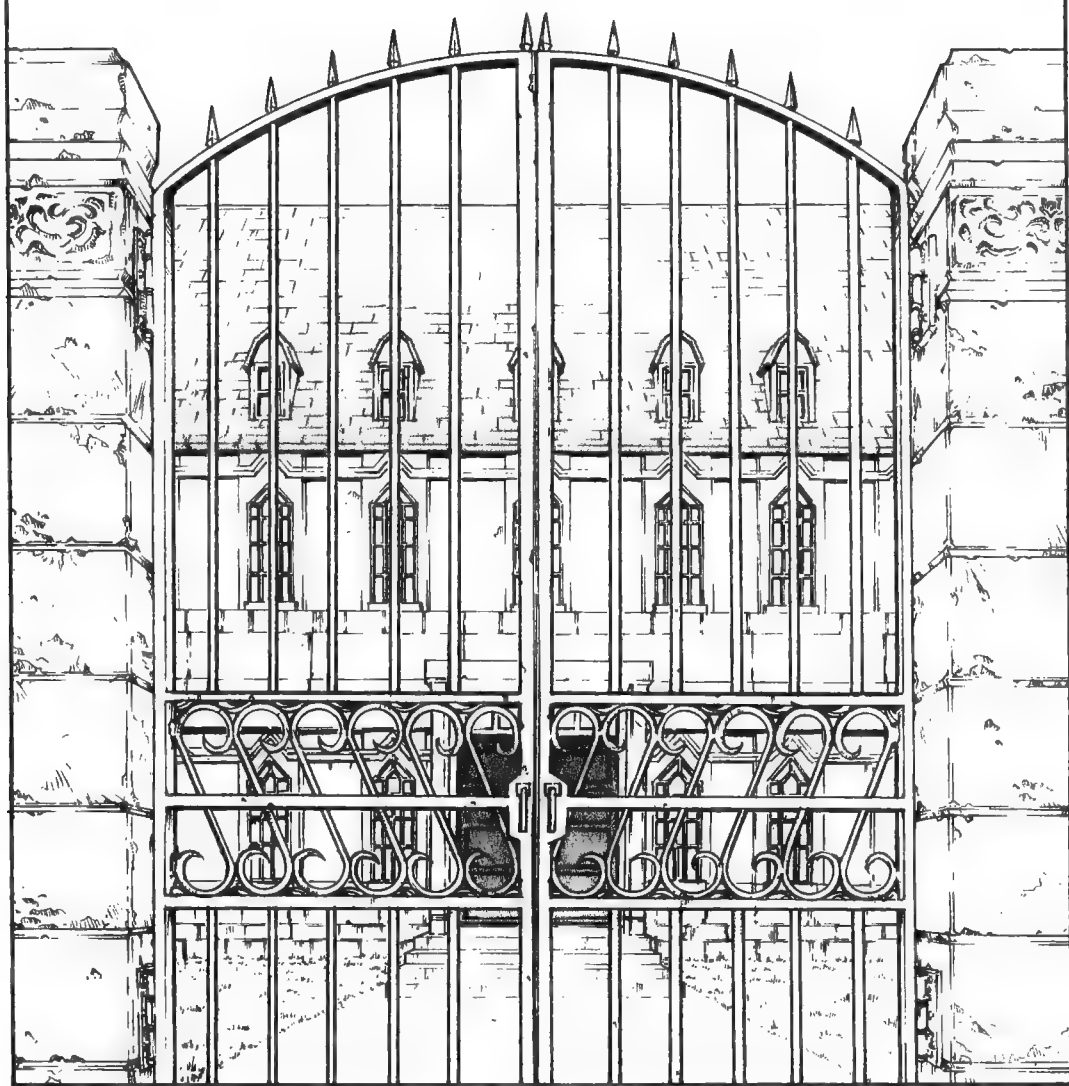
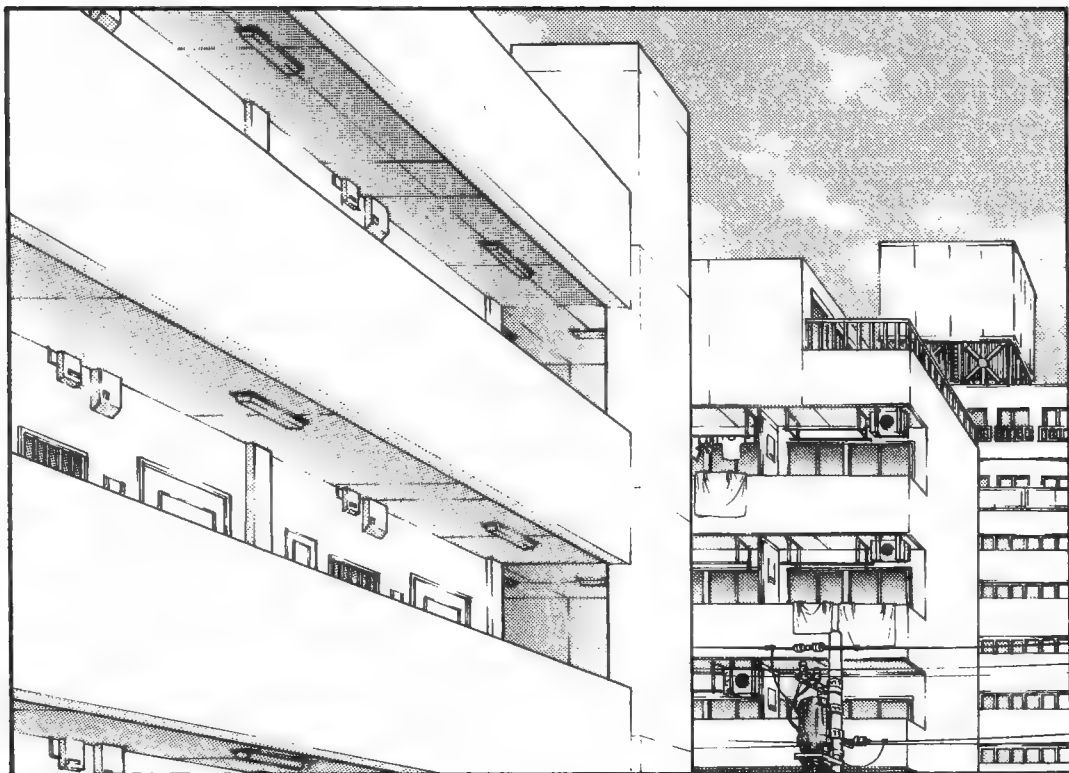
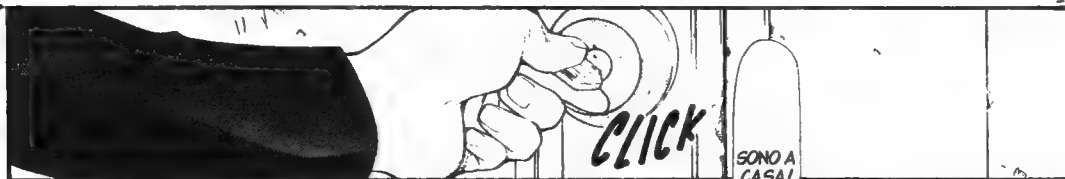
FUGURUMA MEMORIES

Lontano nei ricordi

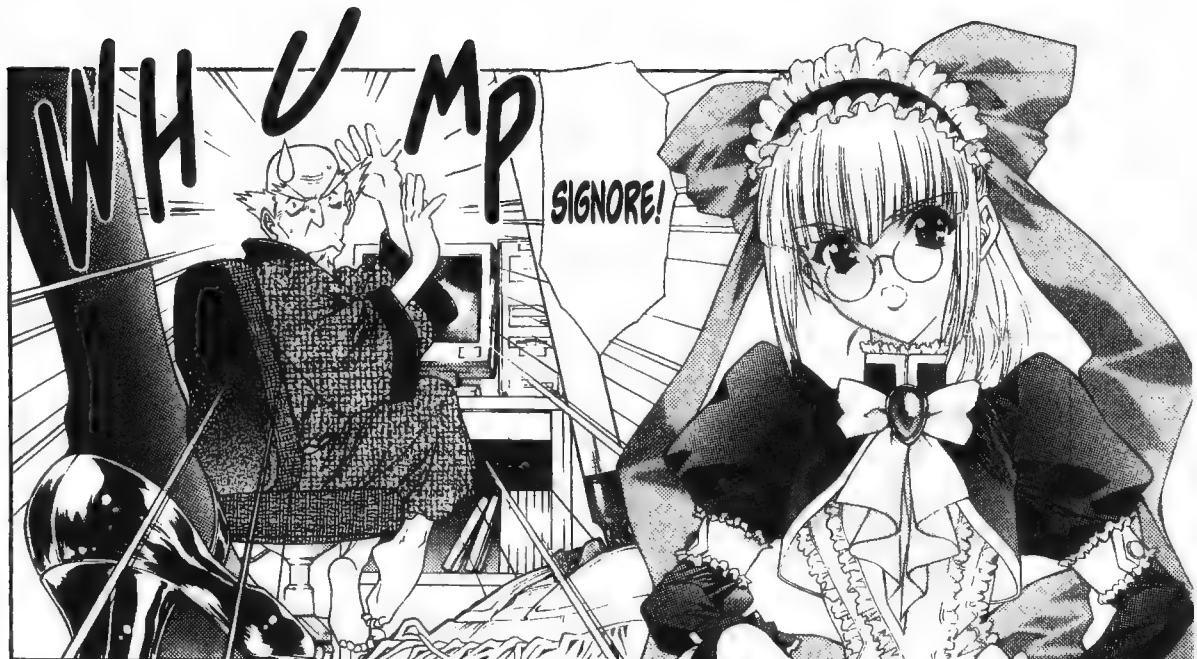
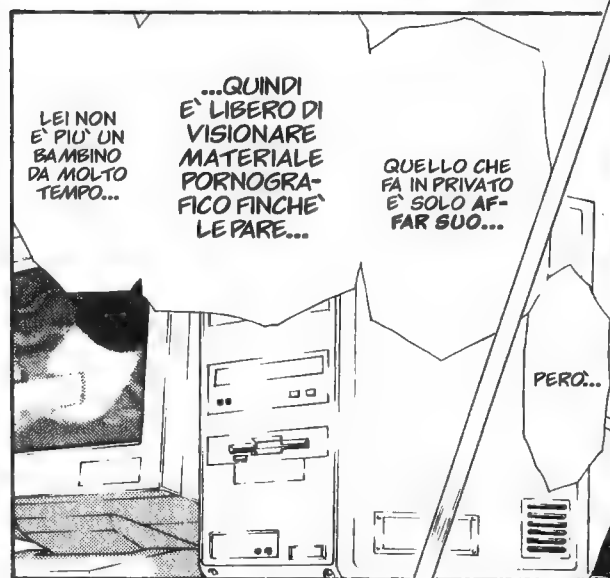
Hiroyuki Utatane

GLASS GARDEN

CLICK
SONO A CASA!
CRASH
OH!
RATTLE

MIAO...
OH, ACCIDENTI... QUESTO E` IL TERZO PIATTO ROTTO IN QUESTA SETTIMANA...
...VI CHIEDO PERDONO...
PADRONCINO...
UGH...
TU TUM
MIAO!
TUMF

M-MA...
P-PADRONCINO... C-CHE INTENZIONI AVETE..?
AH
M-MA... I-IO... N-NON SONO DOTATA DI UNA FUNZIONE DEL GENERE...
TIP
FLIP
SEMPLICE...
INTENDO PUNIRTI PER VIA DEL FATTO CHE SEI STATA SBADATA UNA VOLTA DI TROPPO...
HANF
HANF
GRAB
RA
TTLE

AH!
MIAUU!
!
...
E ALLORA...
MIAO!
AH!
HANF
HMP
HANF
...PERCHE` STAI PROVANDO PIACERE?

EHI!
SDONK
OHI!
MA...
MA...
MA...
CHE DIAVOLO COMBINI?! SONO IL TUO PADRONE!
THUMP
RARGH

WH U MP
SIGNORE!
LA POTREBBE PIANTARE DI GRIDARE IL MIO NOME MENTRE USA I SUOI VIDEO-GIOCHI EROTICI?
GRATT
GRATT
...QUINDI E` LIBERO DI VISIONARE MATERIALE PORNOGRA-FICO FINCHE` LE PARE...
LEI NON E` PIU` UN BAMBINO DA MOLTO TEMPO...
QUELLO CHE FA IN PRIVATO E` SOLO AF-FAR SUO...
PERO`...

SA COSA SIGNIFICA, VERO?
QUESTE SONO VERE E PROPRIE MOLESTIE SESSUALI!
...E GIÀ CHE C'È, LA FINISCA ANCHE DI FARLO ANSIMANDO E PRONUNCIANDO IL MIO NOME A VOCE ALTA!
...LA DEVE SMETTERE D'INIZIARE A GIOCARE CON QUESTE SCHIFEZZE NEL MOMENTO ESATTO IN CUI DEVO ENTRARE IN CAMERA...
NO
NO
NO
GLI AMORI ANCILLARI SONO IL SOGNO DI OGNI UOMO SULLA FACCIA DELLA TERRA...
MA CHE DICE, QUESTA RAGAZZA?
SBUF

IO NON SONO UN OGGETTO DI SUA PROPRIETÀ! SE LO METTA BENE IN TESTA!
SWACK
VOGLIA SCUSARMI!
TAP
AMANE...?
GRUNT
POTRESTI CHIAMARMI ALMENO PADRONCINO, NO?
NEMMENO MORTA!
SBAM
GRUNT
BUSUJIMA! DOVE SEI?

...
ECCOMI, SIGNORE.

CHI HA ASSUNTO UNA RAGAZZA TANTO VIOLENTA?
È STATO LEI, SIGNORE.
DICO IO...
MI MALTRATTA...
MI SGRIDA...
...MI MALMENA!
E MI GUARDA CON DISPREZZO!
RATTLE
RATTLE

LE SESSANTA-QUATTRO TELECA-MERE NASCOSTE MULTIDIREZIONALI RIPRENDONO OGNI SINGOLO ANGOLO DELLA SUA CAMERA DA LETTO!

E POSSONO CAMBIARE INQUADRATU-RA A COMAN-DO PERMET-TENDOLE DI SPIARLA DA QUALSIASI PUNTO DI VISTA!

GRANDE!

OTTIMO LAVORO!

GLU

GLU GLU

HAAHH

BURRRP

B-BEVE BIRRA IN TUTA?

BUSUJIMA.

SI?

GLASS GARDEN - FINE

Hiroki Endo - **HANG**

東F-5

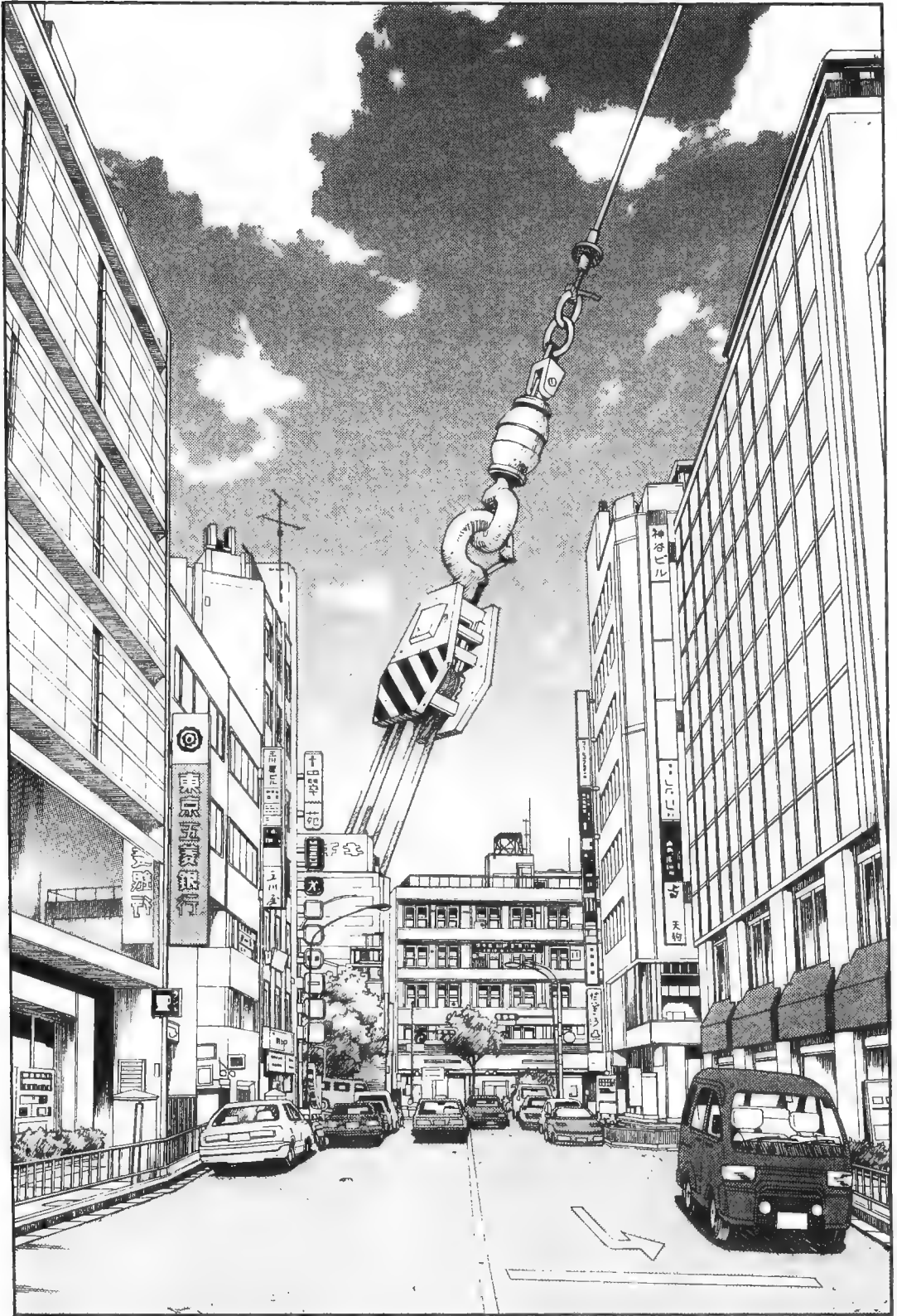
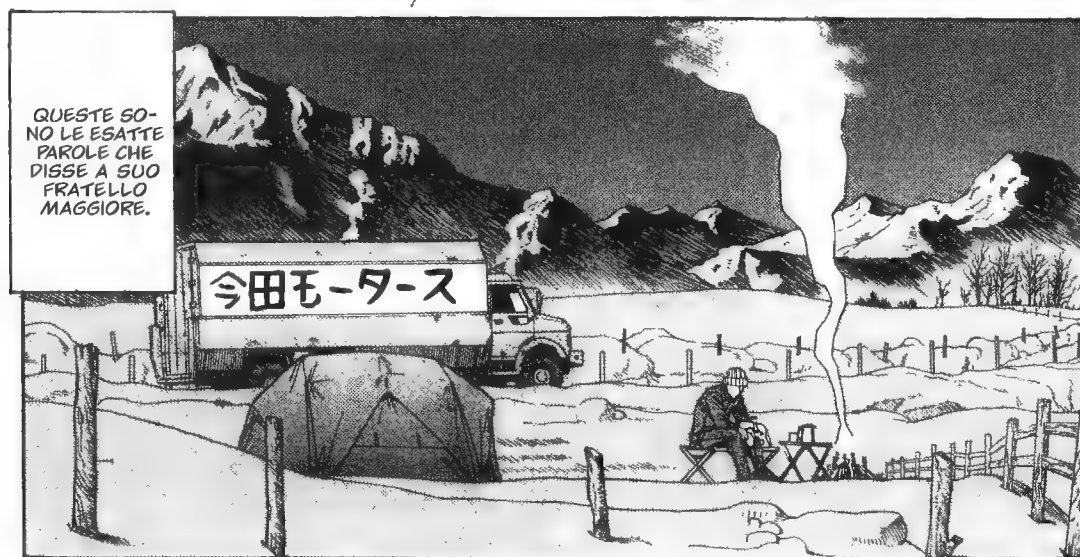
EST F-5!

今田モータース

E ALLORA? C'E' SCRITTO SU, NO?

今田モータース
PTHUNCH
OHI!

"VOGLIO VEDERE I CONFINI DEL MONDO!"
SEI PROPRIO STUPIDA! ERA FREDDA!

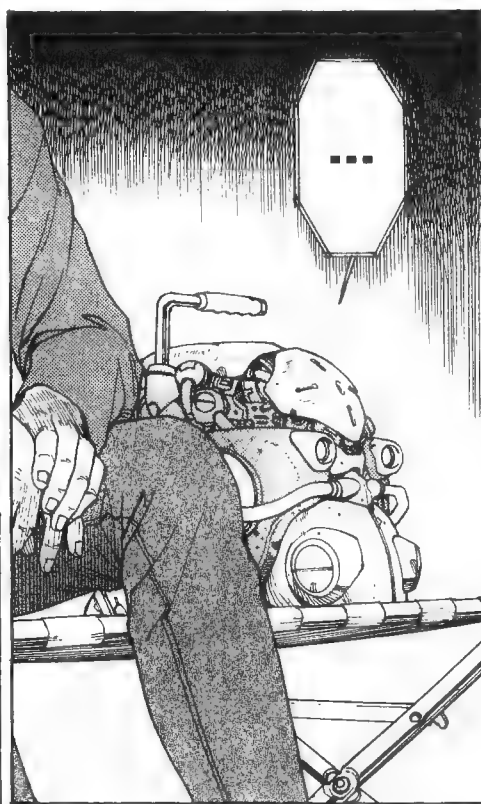
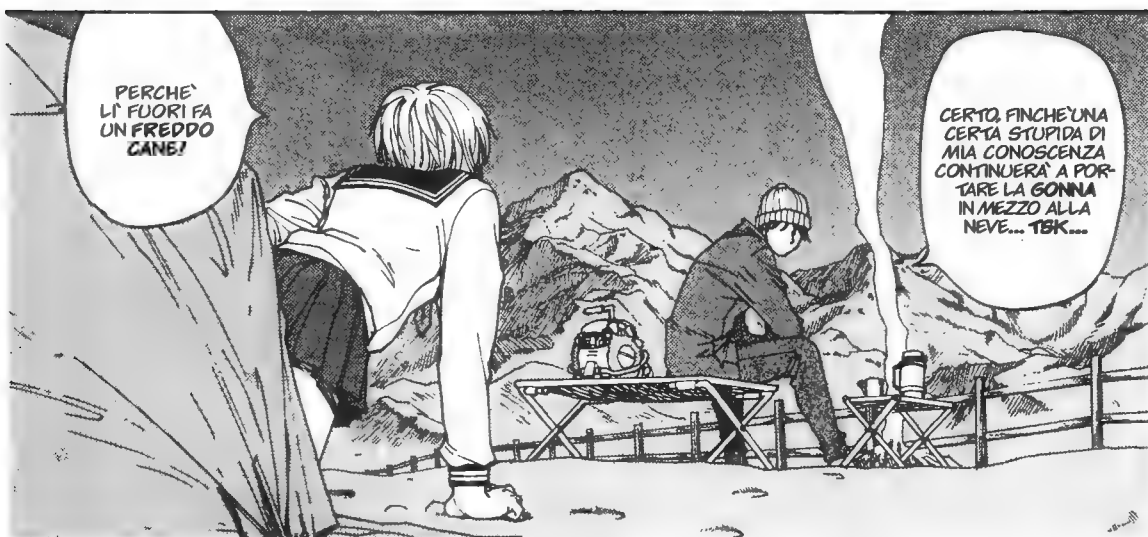
QUESTE SO-NO LE ESATTE PAROLE CHE DISSE A SUO FRATELLO MAGGIORE.
今田モータース

LA TEMPERATURA È BASSA E L'ARIA LIMPIDA...
LE LUCI DELLA CITTÀ, UNA CITTÀ CHE NON CONOSCO, MI APPAIONO INFINITAMENTE DOLCI...

...

QUANTO MANCA ANCORA, FUMIHIKO?
CENTO-CINQUANTA CHILOMETRI.

...

E PERCHE` NON VIENI TU QUA CON NOI, MEGUMI?
SHOKICHI! FUMIHIKO! PERCHE` NON ENTRATE NEL-LA TENDA?

CERTO, FINCHE`UNA CERTA STUPIDA DI MIA CONOSCENZA CONTINUERA` A POR-TARE LA GONNA IN MEZZO ALLA NEVE... TSK...
PERCHE` LI` FUORI FA UN FREDDO CANE!

EMBE'? CHE C'E' DI MALE? DOPOTUTTO, SONO ANCORA UNA STUDENTESSA, NO?
QUALCHE ANNO FA SUO ZIO CERCO' DI ABUSARE DI LEI...
COME FA A ESSERE COSI'? E PENSARE CHE L'HA PASSATA BRUTTA...

Pablo Picasso
WHIRRR
...E REGISTRO' LA SCENA DI NASCOSTO DA UN ANGOLO DELLA STANZA...
SUO FRATELLO MAGGIORE FUMIHIKO ERA LI'...

POTRESTI VEDERE TUTTA LA SCENA...
COME?

PENSI ANCORA A QUELLO? VORRESTI COLLEGARMI A UN MONITOR?
CHE C'E', SHOKICHI?

M-MA CHE DIAVOLO TI SALTA IN MENTE, RAZZA DI MANIACO?!
LASCIA PERDERE. VORREI CHIEDERTI UN FAVORE, SHOKICHI.

SENTIAMO. DI COSA SI TRATTA?
VA' A LETTO CON LEI.

FALLO, E NON USARE ALCUN METODO CONTRACCETTIVO.
GRAB
SCARICAGLIELO TUTTO DENTRO E...

STHUMPF

SPERO CHE ADESSO LA FARAI FINITA...
...MALEDETTO PORCO!

...

MA COS'E' SUCCESSO?!

SHOKICHI!
PERCHE' MALTRATTI MIO FRATELLO MAGGIORE?

IO MALTRATTARE LUI? ALLORA SEI VERAMENTE UNA SCIOCCA... DOVRESTI SMETTERLA DI DIFENDERLO...
E' TALMENTE CODARDO CHE NON HA AVUTO NEMMENO IL CORAGGIO DI MORIRE SUL SERIO!

今田モータース

FRUSH
FRUSH

...CHE DIAVOLO HAI IN MENTE, ADESSO?

IL MIO FRATELLINO...
...MI HA DETTO CHE DOVREI INNAMORARMI DI TE.

WHIRRRR

WHIRRRR
...

FACCIO TUTTO QUELLO CHE DICE.
SCUSA, SAI, MA... SE TUO FRATELLO TI DICESSE DI BUTTARTI IN UN POZZO...?

VOI DUE SIETE COMPLETAMENTE PAZZI!

CLINK

GRAB

OH, FA' UN PO' COME TI PARE, MALEDIZIONE...

UH...
SLURP
SLURP
SLURP
CHUP
CHUP
CALZINO

...MFHAH?!
POP

HAMPH
MH
CHU
CHP

STAVO PER FARTI VENIRE! MANCAVA POCHISSIMO...
SCUSA TANTO, SAI? MA POTREI FARE QUALCOSA ANCH'IO?
MM...
AH...
HH...
MH...
AH...
HH...
MMH...
HH...
PLITCH
PLITCH

SLURP
SLURP
SLURP
SLURP
AHH...
AHH...
AH!
HNF...
AH...
HHN...
SLURP
SLURP
CHUP
STO PER ENTRARE...
NNH...
RITCH
AH...
È DENTRO...
FFUMP
AH
FUMP
MMM...
UHN
OUH
FUMP
FUMP

SENTO... UN PO' FREDDO...
ABBRAC-CIAMI...
FUMP
FUMP
AH... S-SÌ...

PAT

...
TSK!

WHIRRR
TAK TAK TAK TAK

UGH...
DANNA-ZIONE...

L'ABBIAMO FATTO DUE VOLTE...
FUMP
FUMP
NNGH!
AH!
AH...
...E SONO VENUTO DENTRO DI LEI OGNI VOLTA...

BUONA GIORNATA A TUTTI.
OGGI IL CIELO E' SERENO, MA ENTRO IL POMERIGGIO DIVENTERA' NUVOLOSO, FINO A NEVICARE IN ALCUNE ZONE NELLA SERATA...

...LA SQUADRA DI STUDIOSI INCARICATA DI DETERMINARE I LIMITI DI RESISTENZA AL CONGELAMENTO DEI CAVI DI VECCHIO TIPO HA DECISO DI...
OH... GUARDA!
...E COSÌ LA PROPOSTA CHE DOVREBBE PREVEDERE LA LIMITAZIONE DELLE NASCITE SARÀ APPROVATA OGGI STESSO ALLA CAMERA.

È GRANDISSIMO!
GIÀ.

ACCI-
DENTI...
PERO' NON SEMBRA IN BUONO STATO, VERO?
TU NON SENTI UNO STRANO RUMORE?
CRACKLE
CRACKLE
CRACKLE
RUMORE?

CRACKLE

...

CRACKLE

CRACKLE

CRACKLE

FLOW
FLOW

OH, MERDA!

VIA DI QUI!

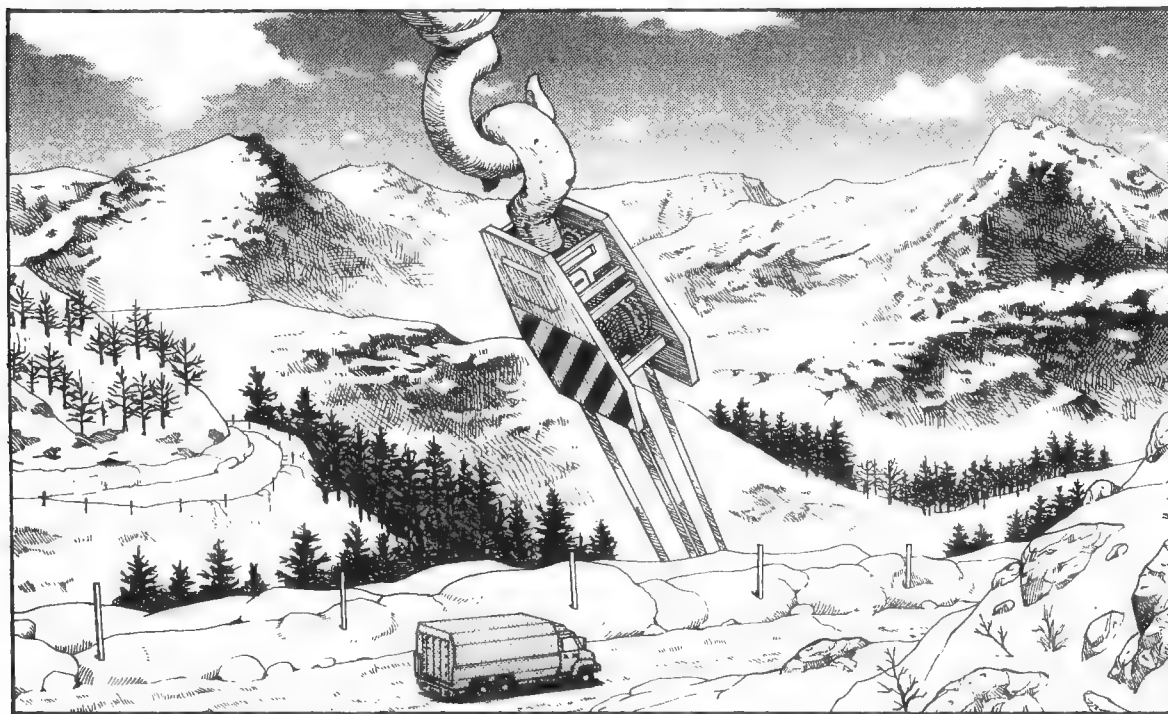
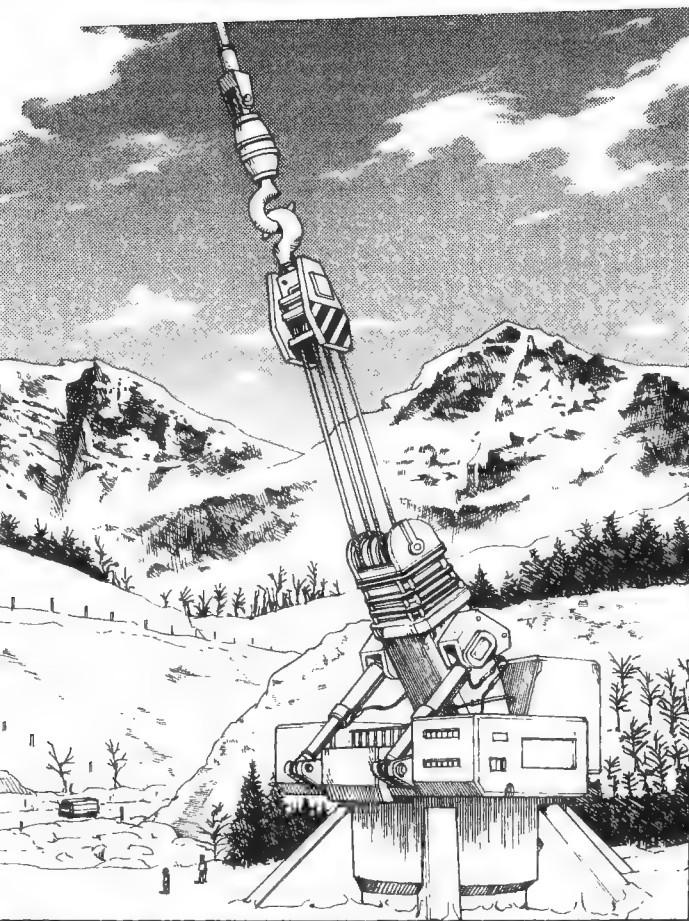
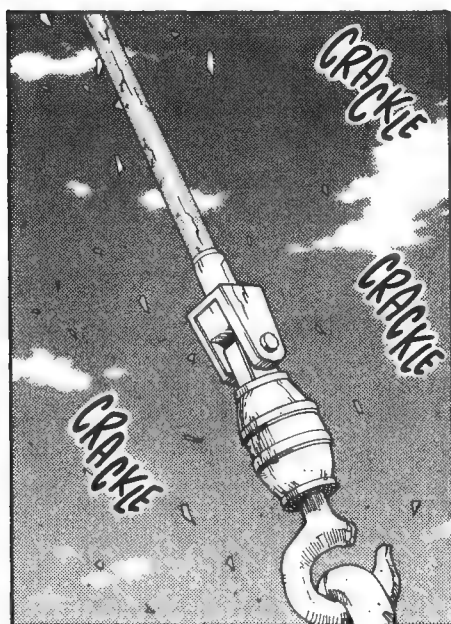
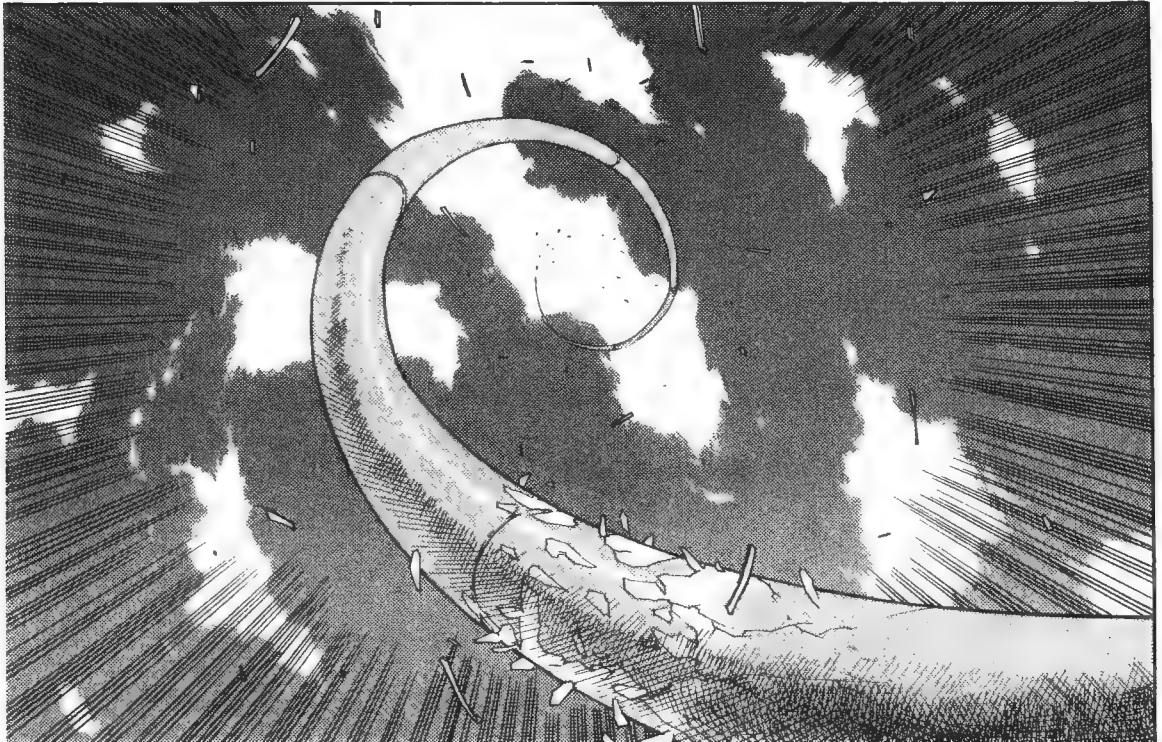
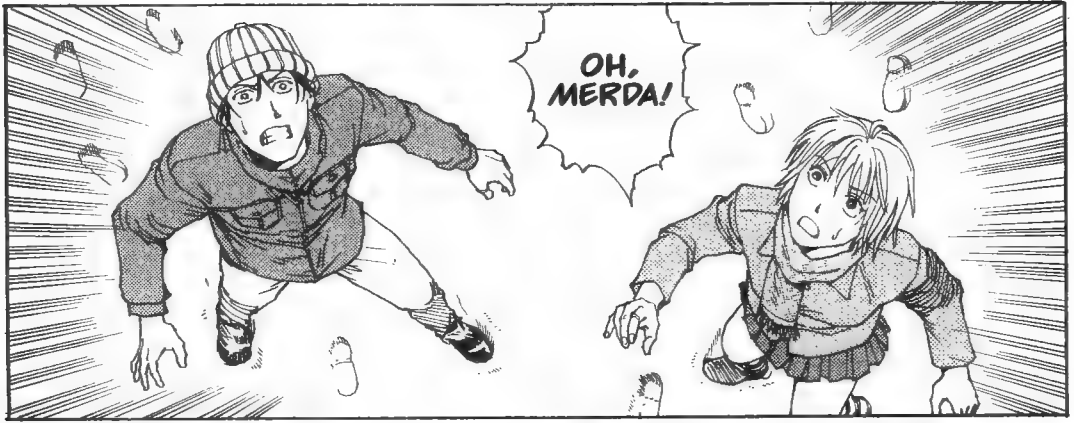
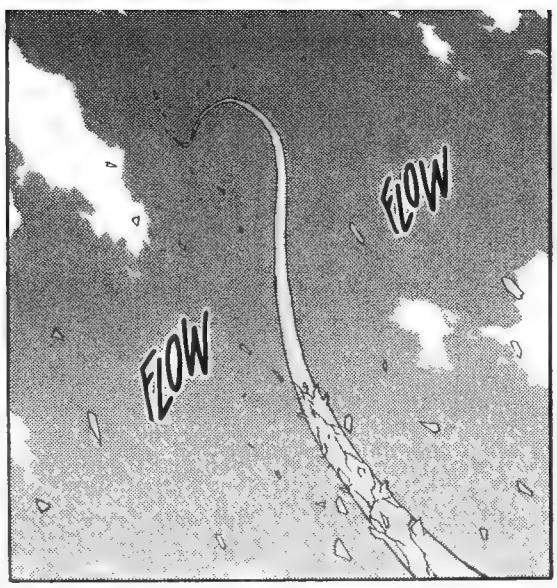
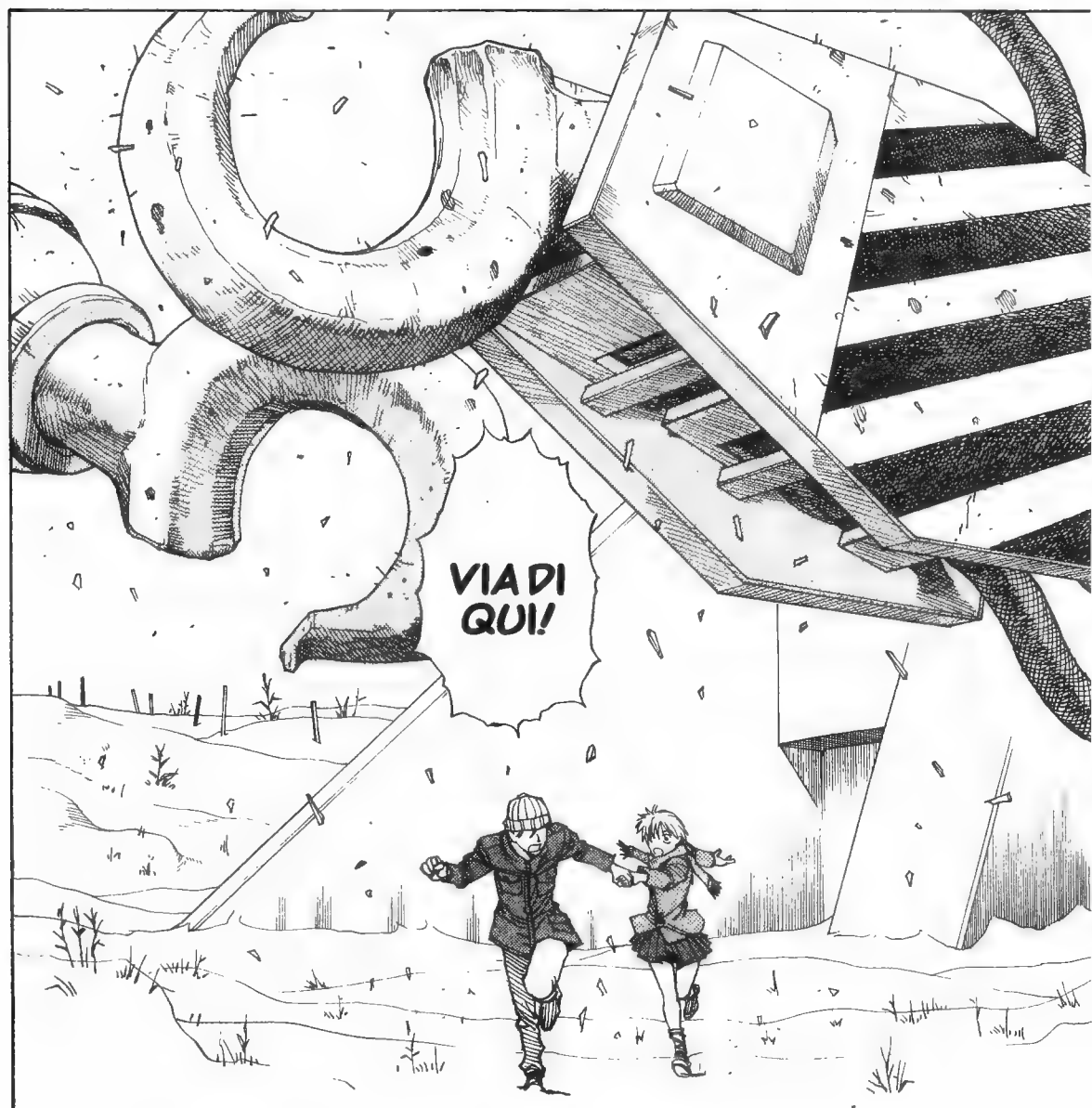
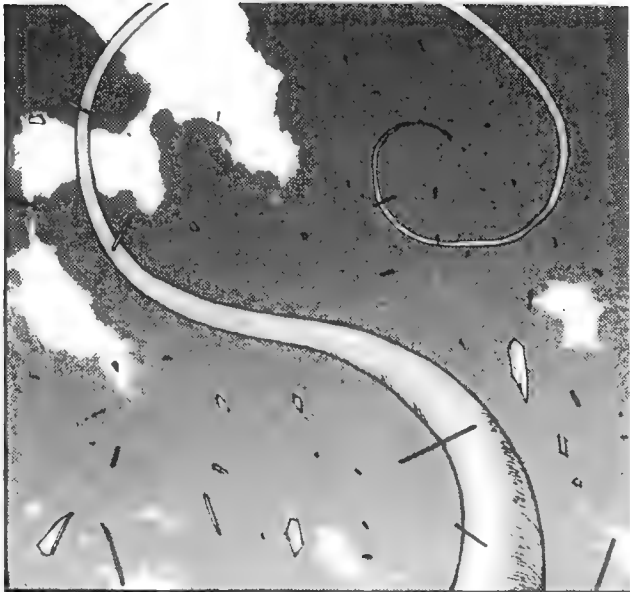
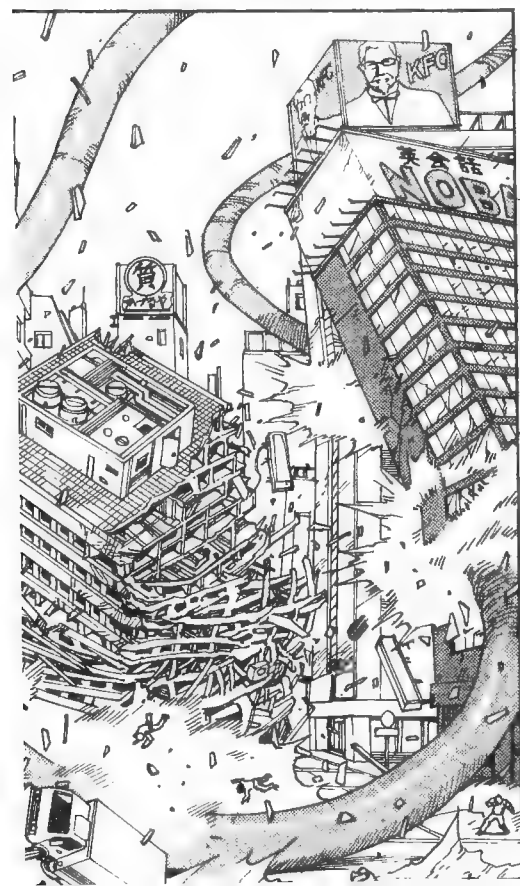
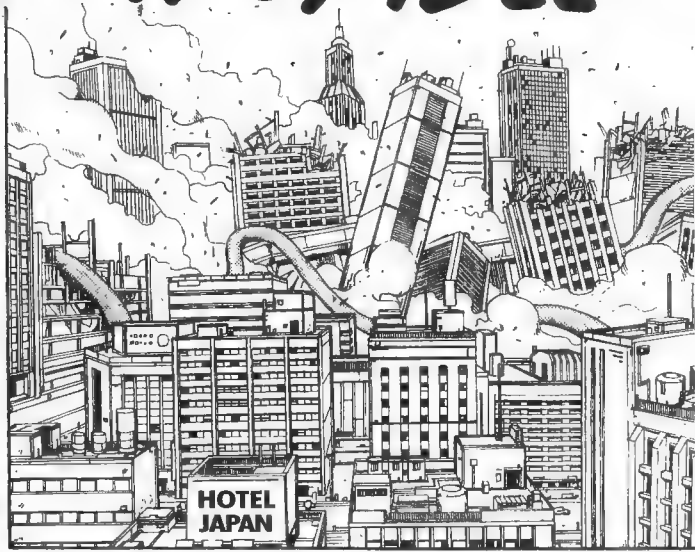
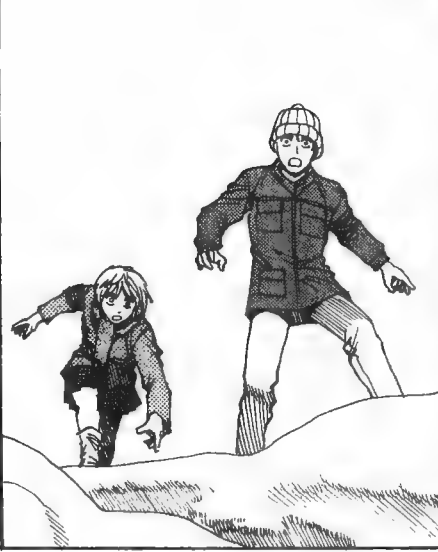
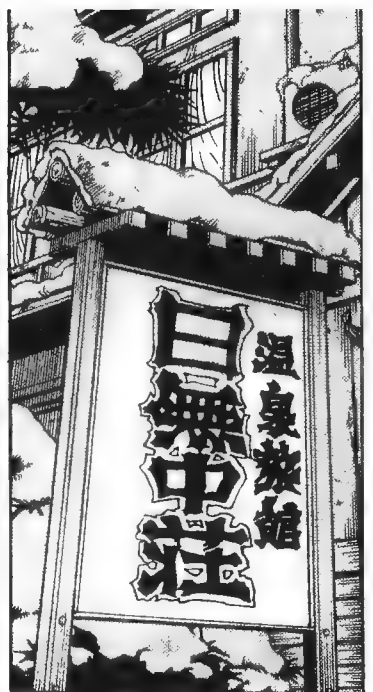
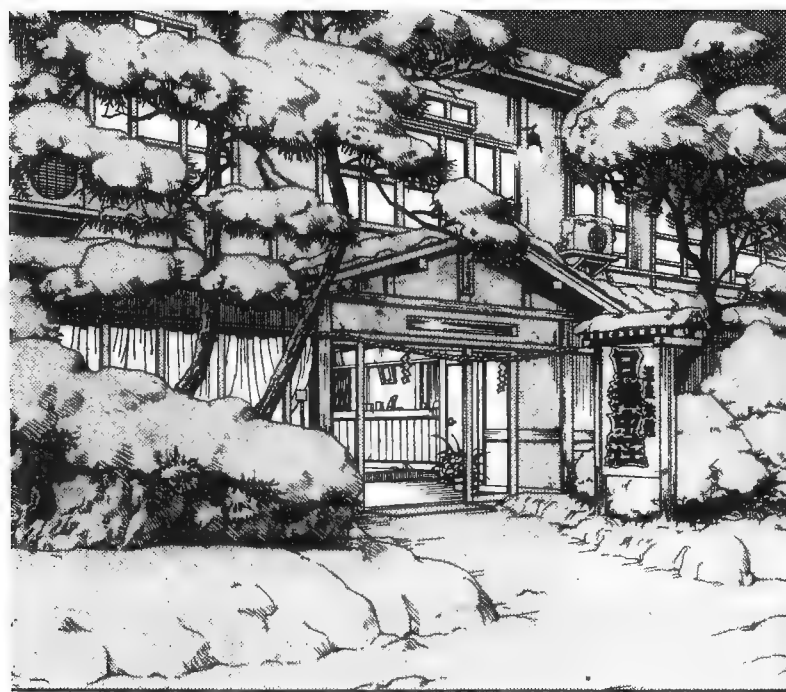
STOMP
AAH!

AH!

FWIIIIIIIISSH

SKRAKOM

KRRUMBLE
HOTEL
JAPAN

温泉旅館
日無中荘

ALBERGO TERMALE HINASHINAKASO

TOC

ROLL ROLL ROLL

PUNK

C'E` UNA FORTE PENDENZA...
...

COMBATTI, KUGA!
CRACK

SHOKICHI.
VUOI GUARDARE?

LE RIPRESE DEL VOSTRO RAPPORTO SESSUALE DI IERI SERA.
COSA?!

...IL NOSTRO...?!

IO VOGLIO VEDERLE!
MA COME FAI A PENSARE A UNA COSA DEL GENERE DOPO QUELLO CHE E` SUCCESSO?!

...

HHM...
MH...
AH...

FINIRÒ PER IMPAZZIRE ANCH'IO...
...
ACCI-DENTI!

SLURP
SLURP
SLURP
SLURP

CASPITA... ABBIAMO FATTO DAVVERO DELLE COSE DEL GENERE?!
CRUNCH
MA CHE RAZZA DI...

GRAB

...

AH?!

VEDO CHE TI E' DIVENTATO DURO...
...ANCHE "DOPO QUELLO CHE E' SUCCESSO"?

E IN MEN CHE NON SI DICA, L'AVEVAMO GIÀ FATTO UN'ALTRA VOLTA.
BE'? NON TI E' PIACIUTO?
ALLORA? EHI?
PERÒ QUESTA VOLTA HO MESSO IL PRESERVATIVO! COSÌ IMPARA! SSEE... COSÌ IMPARA COSA?!

NO LIMIT
INGRESSO VIETATO

NO LIMIT
INGRESSO VIETATO

SÌ!
ALLORA, ANDIAMO?

FIUUUUUUUUU

FIUUUUUUUUUUU

WOOOOOOOOSH

WOOOOOOSH

WHH HHIIIII

GRIP

YAHOOOOOO!

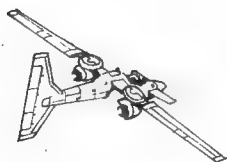
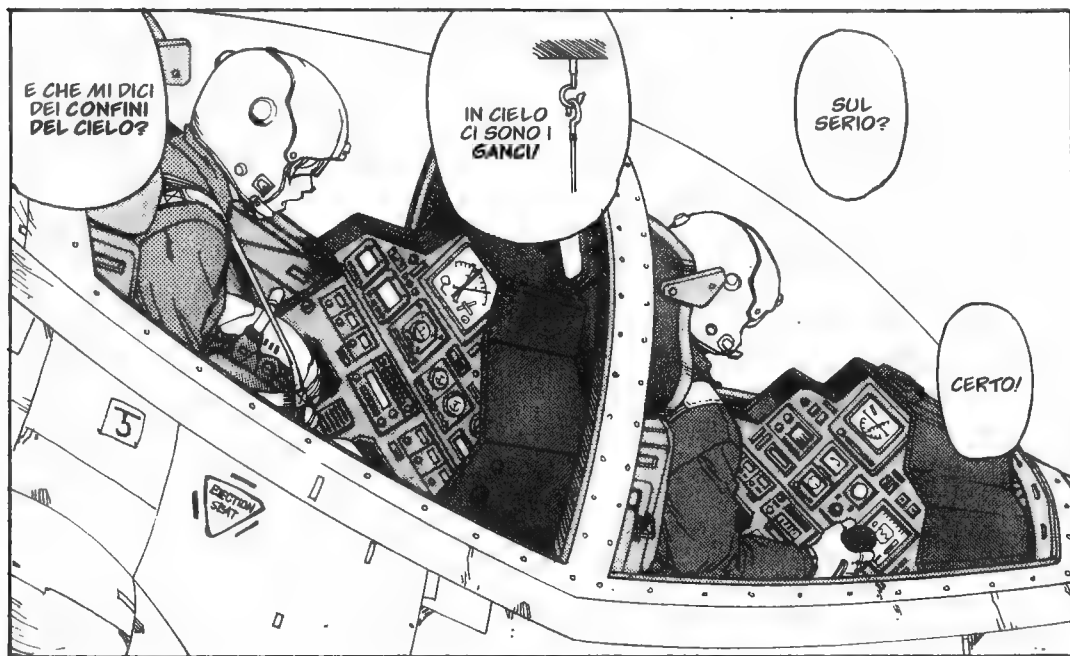
MA CHE GRIDI, SCEMA?!

RESCUE

SÌ!
SCEN-
DIAMO!

NON SI VEDE NULLA!
GIÀ. PERCHÈ NON C'È NULLA!

EPPURE ESISTERA' QUALCUNO CHE E' ARRIVATO FINO AI CONFINI DEL MONDO, NO?

CERTO! GLI ESPLORATORI!

MA NESSUNO DI LORO E' MAI TORNATO!

ANDIAMO A VEDERE!

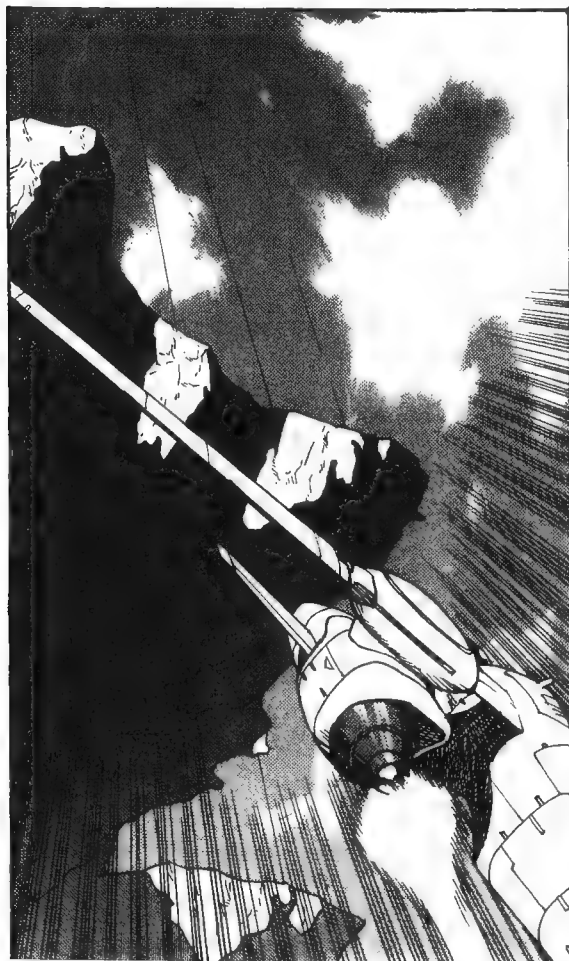
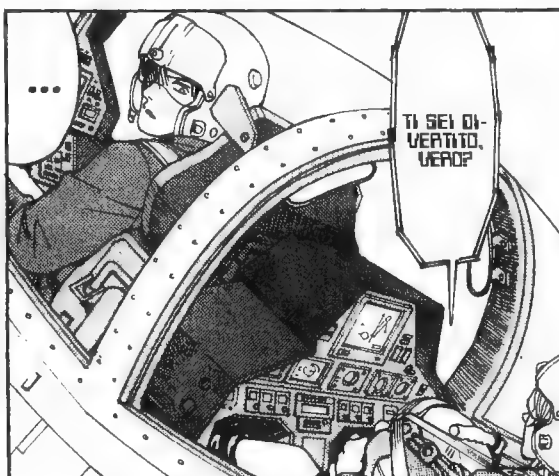
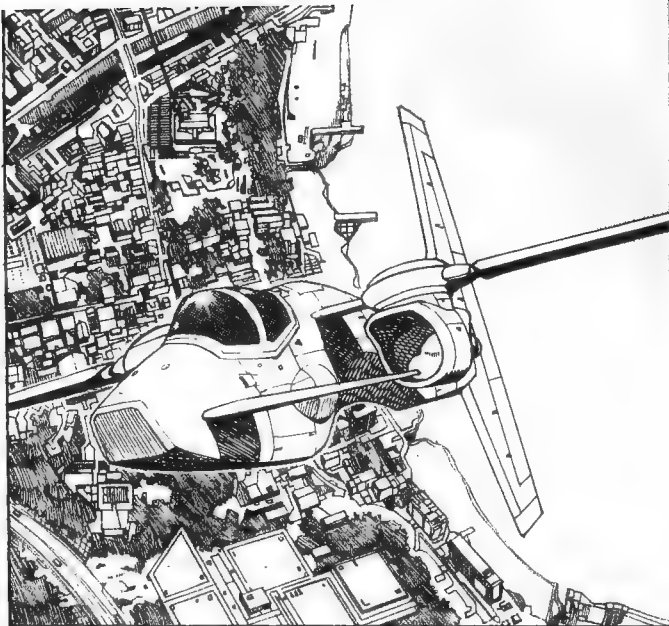
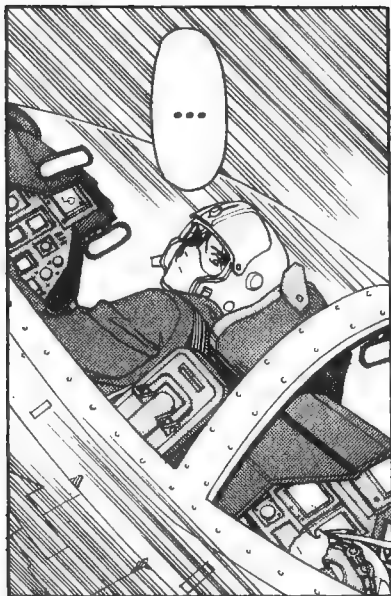
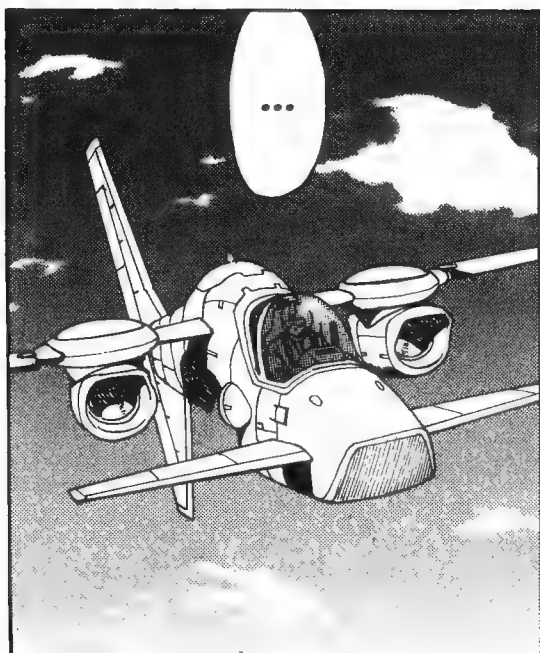
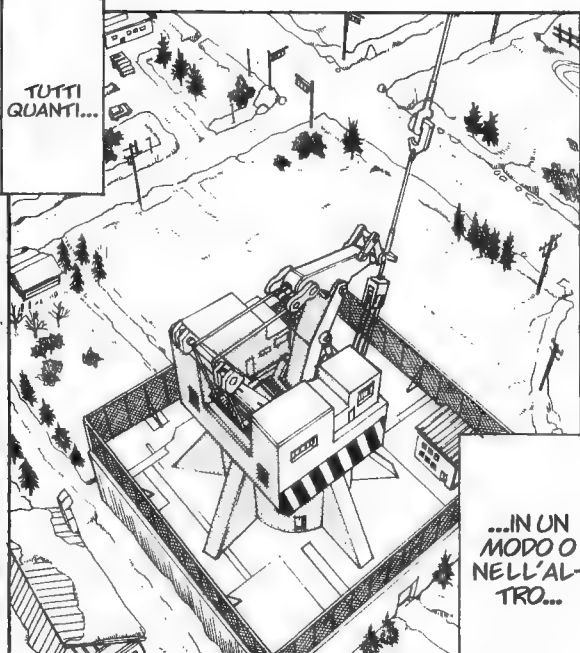
WOOSH

È IMPOSSIBILE, CON QUESTO TRABICCOLO!

...

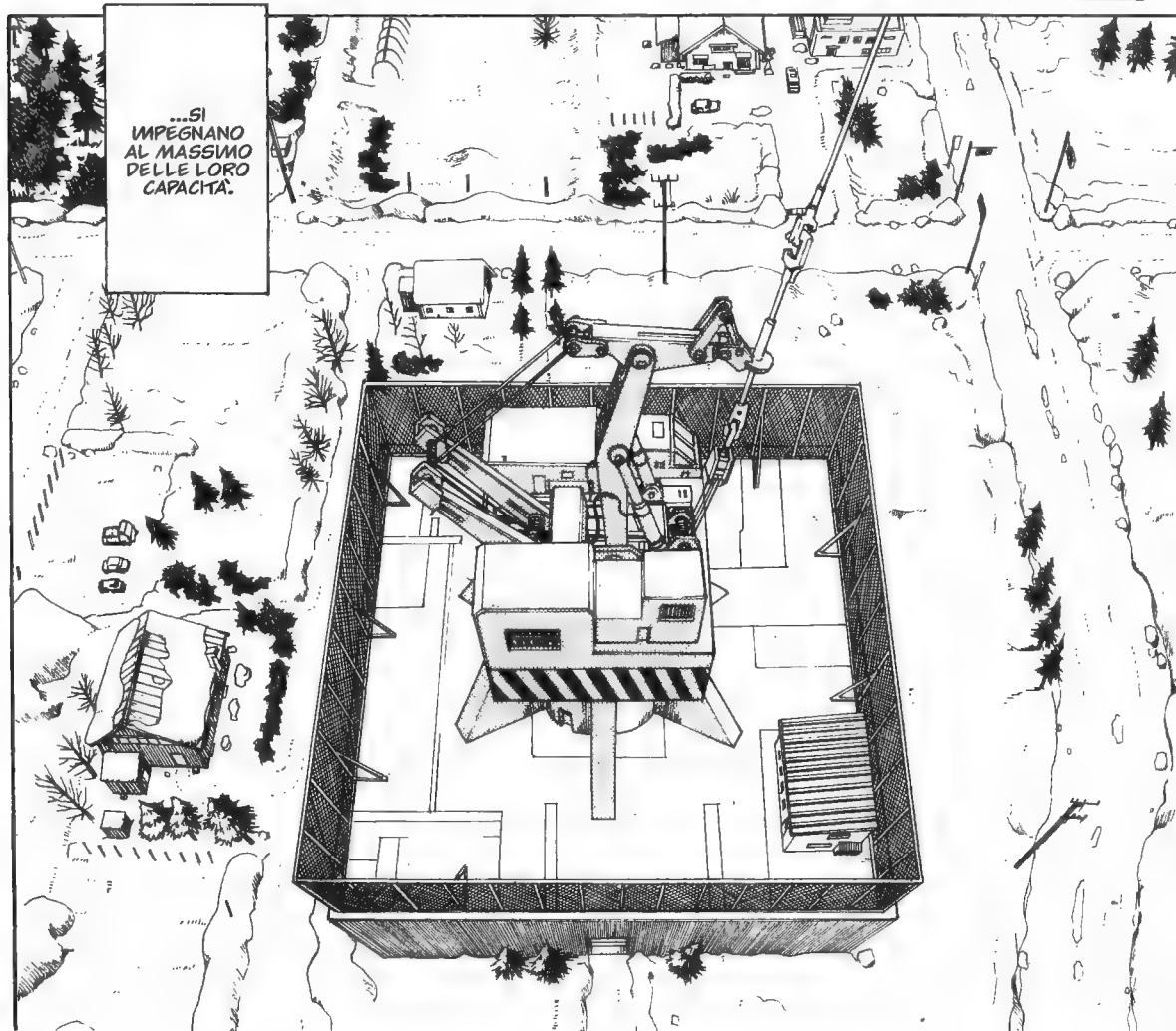
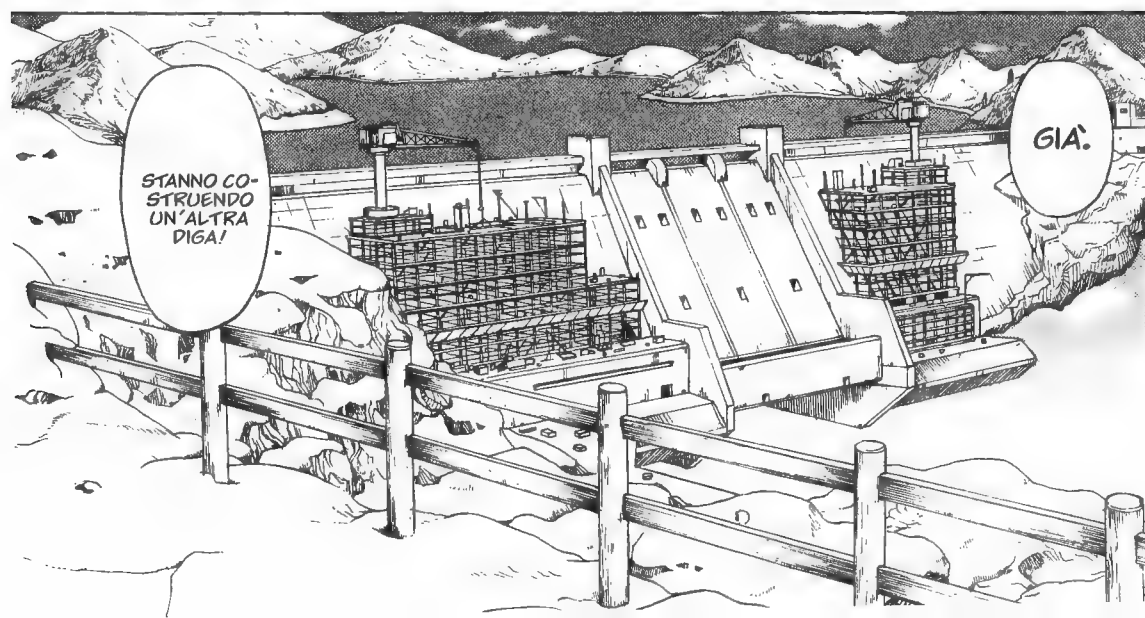
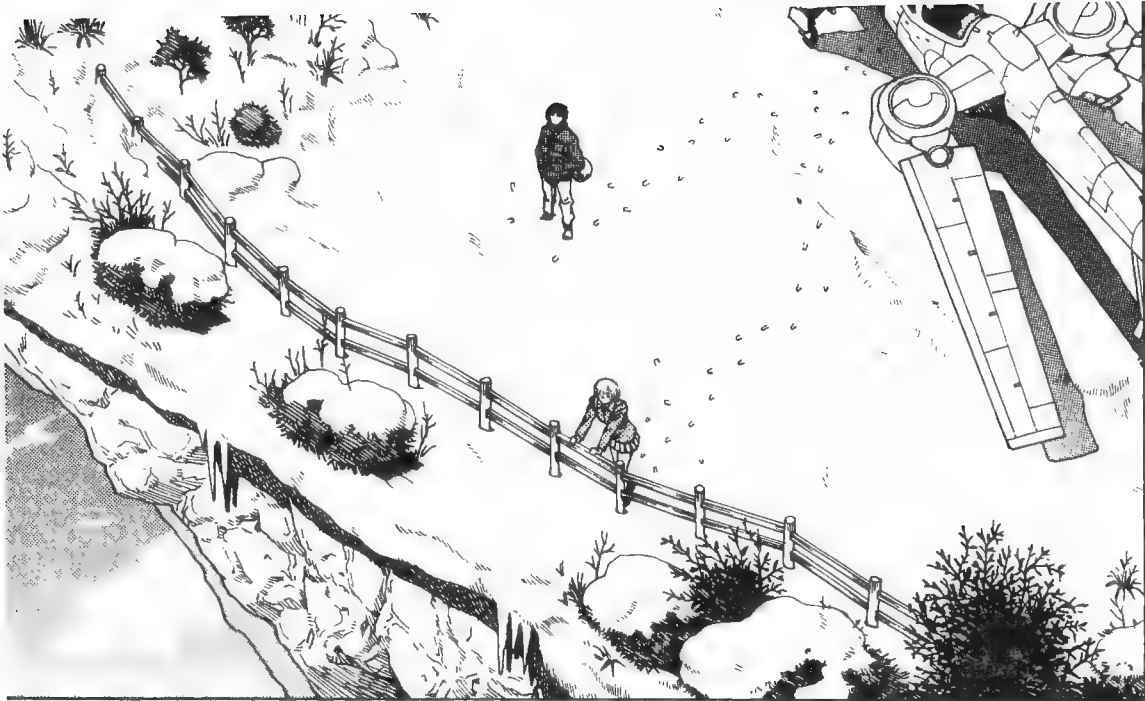
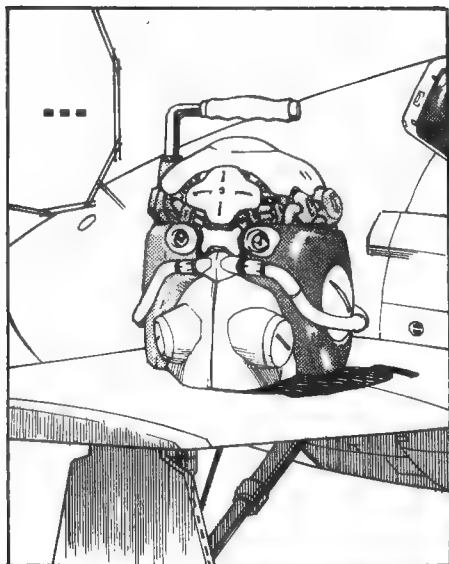
NON ABBIA-MO LA MINIMA IDEA DI QUANTO TUTTO QUESTO POTRÀ RESI-STERE...
PERCHÈ LA GENTE CONTINUA A MOLTIPLI-CARSI COSÌ?

...HAI FATTO SESSO, NON È COSÌ?
SE NON SBAGLIO, ANCHE TU IERI SERA...

TI SEI DI-VERTITO, VERO?
...

...
TUTTI QUANTI...
...IN UN MODO O NELL'ALTRO...
...SI IMPEGNANO AL MASSIMO DELLE LORO CAPACITÀ.

EHI! GUARDA LAGGIÙ!

GIÀ.
STANNO CO-STRUENDO UN'ALTRA DIGA!

...

FRATEL-LINO...
NON C'È BISOGNO DI PREOCCU-PARSI!

...IO DARÒ ALLA LUCE TANTISSIMI BAMBINI!
PROPRIO COME DICI TU...

ESATTO!
ANCHE TU FARAI COSÌ, VERO SHOKICHI?

GIÀ... COME SI DICEVA, SE TUO FRATEL-LO MAGGIO-RE TI DICE DI BUTTARDI IN UN POZZO...
...TU LO FARAI SENZA ALCUNA REMORA, VERO?

BENE, MEGUMI.
E' GIUNTO IL MOMENTO.
SÌ.

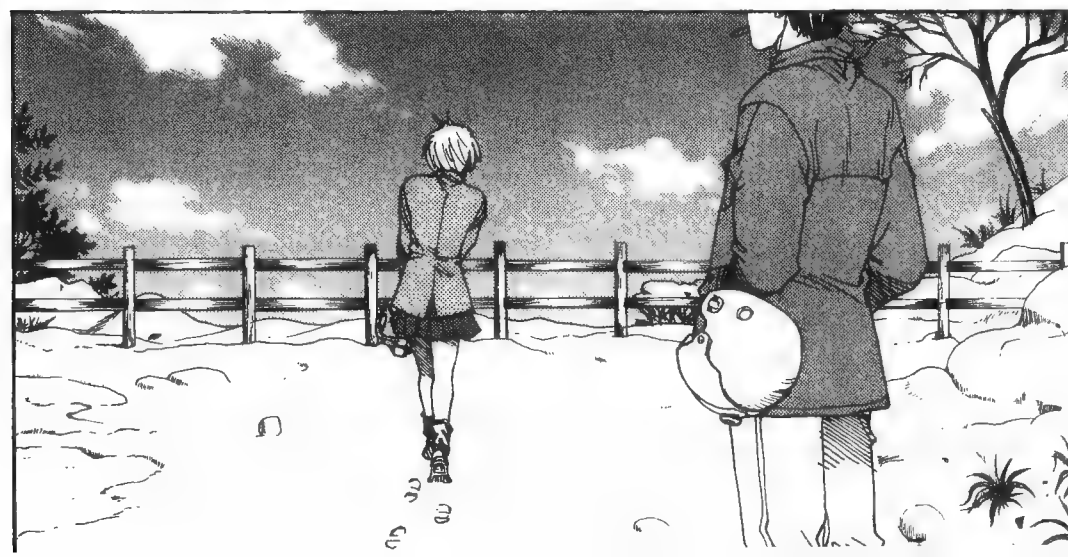
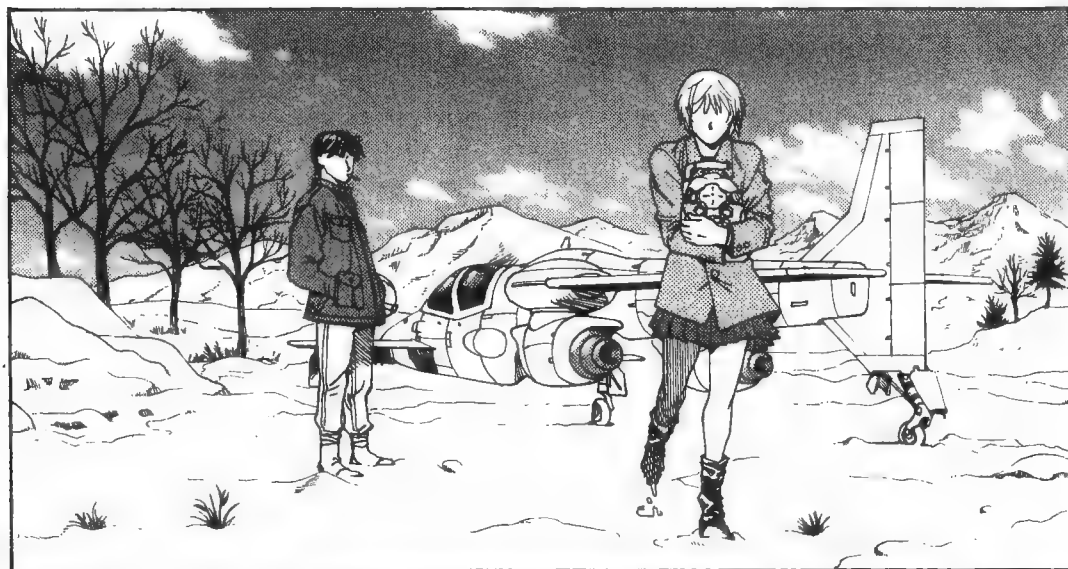
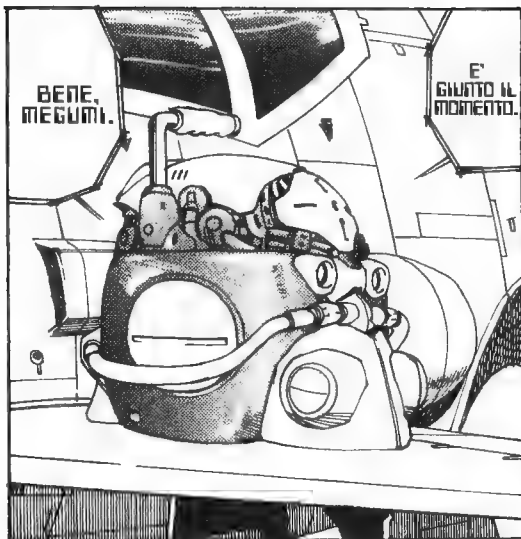
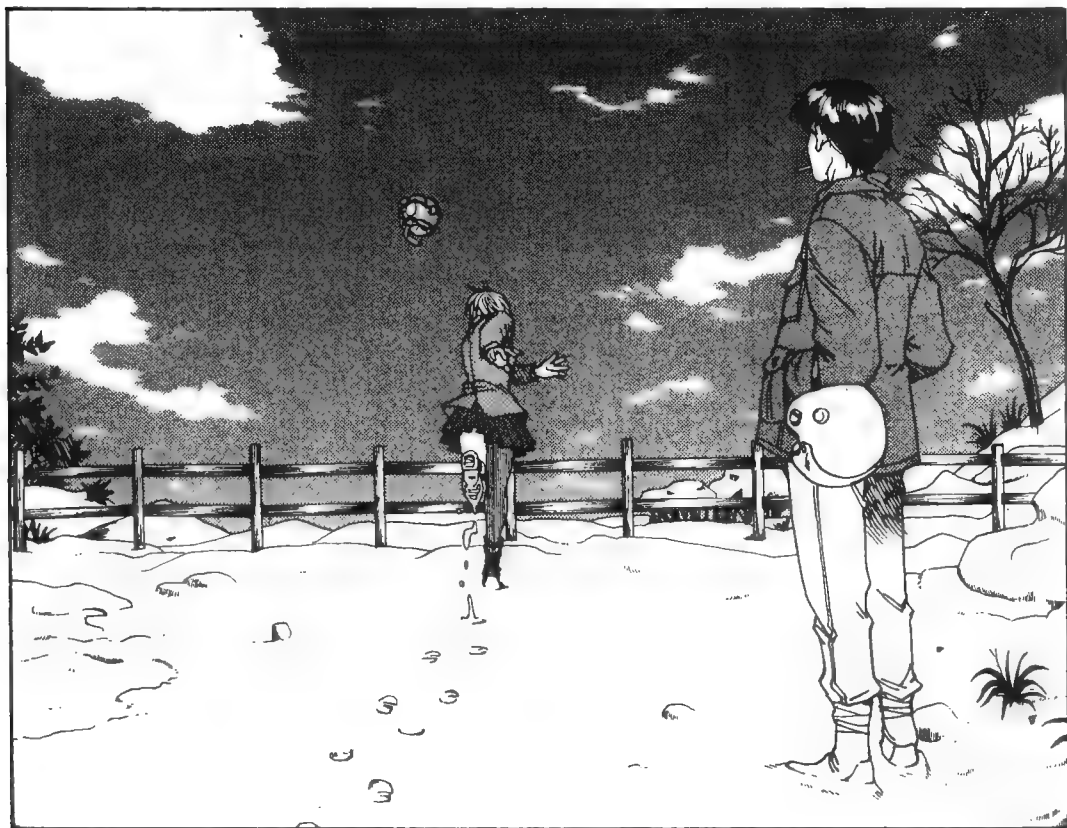
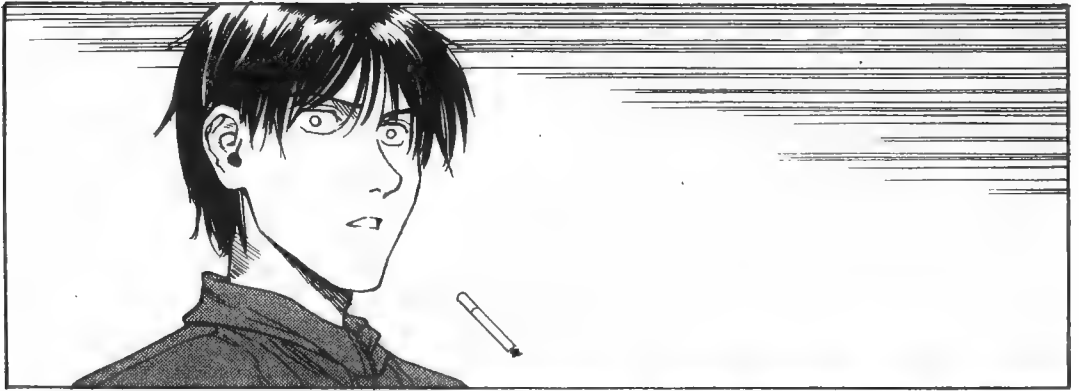
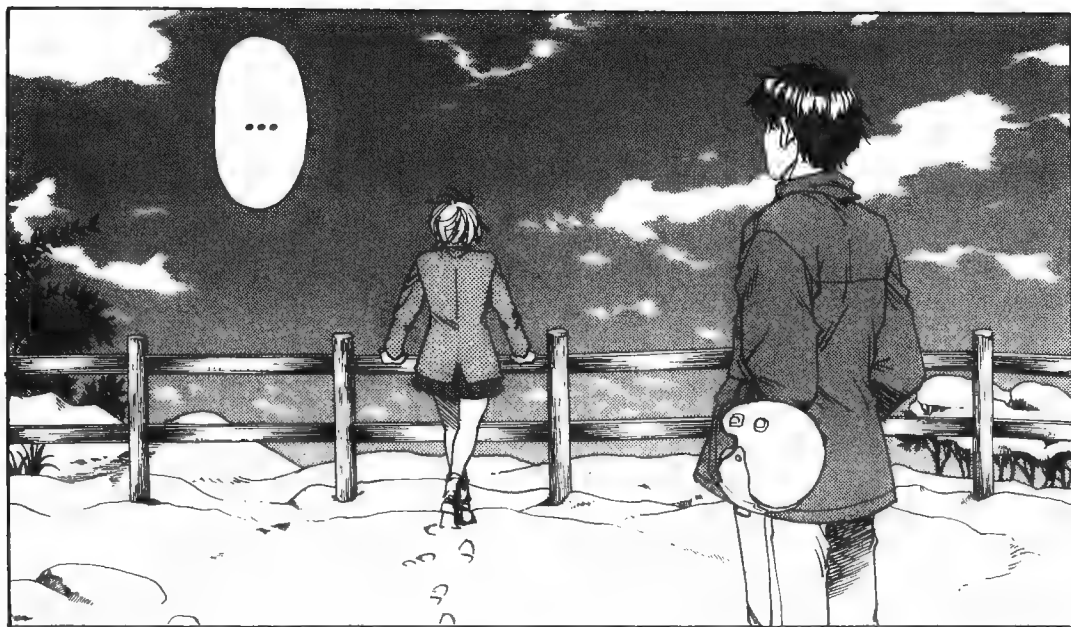
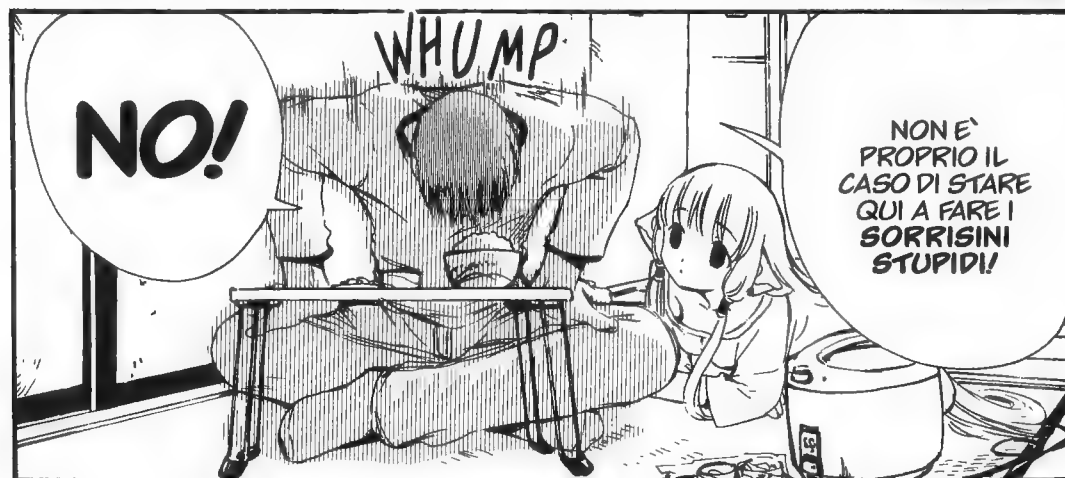
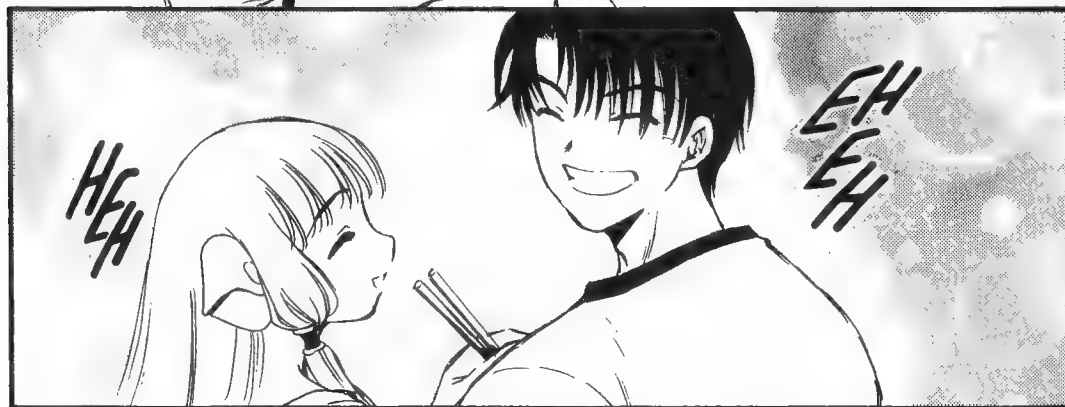
...
VIENI, SHOKICHI...
TORNIAMO A CASA.

HANG - FINE

Clamp CHOBITS

CHAPTER.4

CHII!
GROAN
EH EH
HEH

NON E` PROPRIO IL CASO DI STARE QUI A FARE I SORRISINI STUPIDI!
WHUMP
NO!

LA SITUAZIONE E` ANCORA IMMUTATA DA QUANDO HO TROVATO CHII IN QUEL VICOLO. NON HO POTUTO SCOPRIRE DA QUALE DITTA E` STATA PRODOTTA, NE` COSA DEVO FARE PER POTERLA UTILIZZARE!

SIGH

TWIRL

FLASHBACK

BOO HOOO

E` DOTATO DI CPU E MEMORIA **MOLTO PIU` GRANDI** DI QUALUNQUE ALTRO MODELLO STANDARD CHE SI TROVA SUL MERCATO, E PER GIUNTA **NON APPARTIENE AD ALCUN PRODUTTORE!**

U-UN TERMINALE **ORIGINALE?!** E` POSSIBILE **COSTRUIRSI** DA SOLI UN PC?!

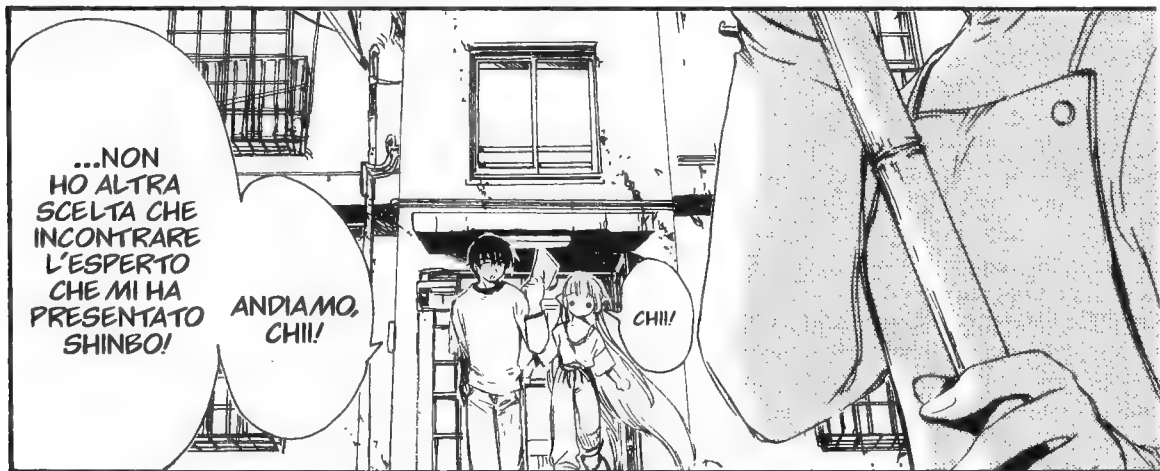
TU TUM
MA PERCHÈ È COSÌ CARINA?!
SE OLTRE A ESSERE CARINA FUNZIONASSE PURE, MI TROVEREI ALL'APICE DELLA FELICITÀ! È PROPRIO QUEST'IDEA CHE MI STIMOLA A FAR DI TUTTO PER CAPIRCI QUALCOSA!
CRIBBIO...
HO COME L'IMPRESSIONE CHE LA SITUAZIONE SI STIA AGGRAVANDO...
SIGH! POVERA SUMOMO!
PUFF
CHII?
FUMP
TU TUM
UOOOH
SKRIK
PER POTER FARE TANTE COSE GRAZIE A CHII CE LA METTERÒ TUTTA!
SKRIK
SKRIK
DRIP
SPLITCH SPLITCH
UH?

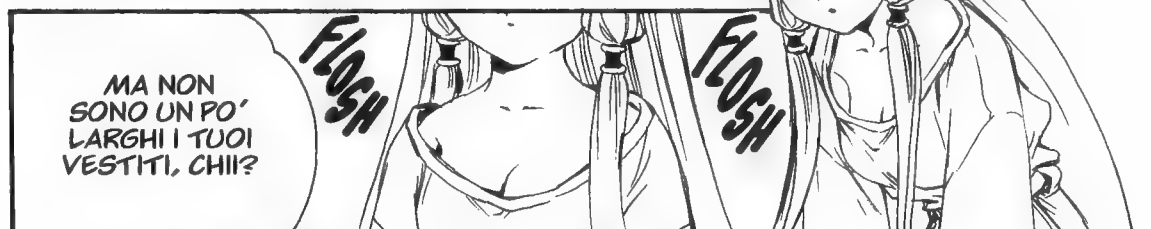
WHUMP
NNGH NNGH
M-MA PERCHE` DIAVOLO MI AGITO TANTO...? QUELLO CHE LE COLAVA DAL VISO ERA LATTE, NIENT'ALTRO! LATTE!

AUGH!
COLPODIRETTO
WHAM

SLAM
COMUNQUE SIA...

RIWHUP
CHII?
D-DE-VO STARE CALMO... CALMO...

CHII!
ANDIAMO, CHII!
...NON HO ALTRA SCELTA CHE INCONTRARE L'ESPERTO CHE MI HA PRESENTATO SHINBO!

OH!
BUONGIORNO, MOTOSUWA!
QUESTA È LA SIGNORA CHITOSE HIBIYA, L'AMMINISTRATRICE DEL CONDOMINIO.
È ANCHE LA SUA PROPRIETARIA E ABITA AL PIANO TERRA. SE NON SBAGLIO, QUEST'ANNO COMPIE VENTISETTE ANNI...
SIGNORA HIBIYA!
PER QUANTO NE SO IO È DIVORZIATA... COMUNQUE È BELLISSIMA!
OH?
CHI È QUESTA BELLA RAGAZZINA...?
AH... ECCO... V-VERAMENTE È UN PC...
BE', È UN PC DAVVERO CARINO! COMPLIMENTI PER LA SCELTA!

E COME SI CHIAMA? LE HAI DATO UN NOME?
S-SÌ... SI CHIAMA CHII...
TI CHIAMI CHII? MA DAVVERO?
HEH
HEH
MA NON SONO UN PO' LARGHI I TUOI VESTITI, CHII?
FLOSH
FLOSH
N-NO... E' CHE... EHM... ECCO...
NON HO ALCUNA INTENZIONE OSCENA, SIA CHIARO!
IO... L'HO APPENA TROVATA PER LA STRADA, P-PERCIÒ NON LE HO ANCORA COMPRATO ABITI ADATTI...

TUTUM TUTUM
ODDIO... E ADESSO?! C-CHISSÀ COSA PENSERÀ DI ME LA SIGNORA HIBIYA?
CREDERA' CHE ABBIA FATTO INDOSSARE A CHII QUEI VESTITI APPOSTA PERCHE' IL SENO LE SI SCOPRISSE IN CONTINUAZIONE!

MOAN
BE', BUONA GIORNATA, MOTOSUWA! ARRIVEDERCI, CHII!
CHII!
E LE HO PURE RISPOSTO IMMEDIATAMENTE!
MA, QUEL CHE È PEGGIO... HA SCOPERTO CHE HO DATO UN NOME A UN PC... COME UN MANIACO, PROPRIO...

MENO MALE CHE QUEL TIZIO SI TROVA ABBASTANZA VICINO DA POTER ESSERE RAGGIUNTO A PIEDI... DUNQUE, VEDIAMO... DOVREBBE ESSERE DA QUESTE PARTI...
QUI
SONO UN IMBECILLE!
CHII!
WHUP WHUP
SCRATCH SCRATCH
AAAH
MIAO?

TA

DAAA

COSA?!
ABITA PROPRIO QUI?!

LA STAVAMO ASPETTANDO. PREGO, ENTRI PURE.
KLANNG
OOH
FLIP
FLIP
WLAP
OH, CACCHIO! M-MA SONO IN-DECENTI!
UGH

CONTROLLATI. NON FARTI VENIRE UNA SINCOPE DI FRONTE A DEI PC.
TAP TAP
SEI HIDEKI MOTOSUWA?
S-SÌ...
A-ALLORA TU...
S-SHINBO HA DETTO CHE MI AVREBBE PRESENTATO UN ESPERTO DI PC CAPACE DI COSTRUIRSELI DA SOLO... F-FORSE PARLAVA DI TUO FRATELLO MAGGIORE... È IN CASA...?
FREQUENTO IL PRIMO ANNO DELLA SCUOLA MEDIA. C'È QUALCOSA CHE NON VA?
SONO MINORU KOKUBUNJI.
PIACERE.

WHUMP
AAAAAH!
COMUNQUE SIA...
...NON E' OPPORTUNO METTERSI A PARLARE IN PIEDI NELL'INGRESSO. ENTRA PURE.

SGNOP
SGNOP

TI PREGO, EVITA LE EREZIONI PUBBLICHE DAVANTI AI PC. AH... OH, BE', ORMAI... CERCA ALMENO DI NON SPORCARE...

COSA?!
EHI!
BLINK
ASPETTA!

SGNOP
ASPETTA UN MOMENTO!

È QUESTO...
...IL PC DELLA CASA PRODUTTRICE SCONOSCIUTA DI CUI PARLAVA SHINBO?
THUMP
SBAM
AARGH
È IN GRADO DI ANDARSENE IN GIRO SENZA UN SISTEMA OPERATIVO INSTALLATO?

ALLORA QUESTO...
...POTREBBE ESSERE CHOBITS...
CHOBITS - CONTINUA

- Mohiro Kito -

NARUTARU

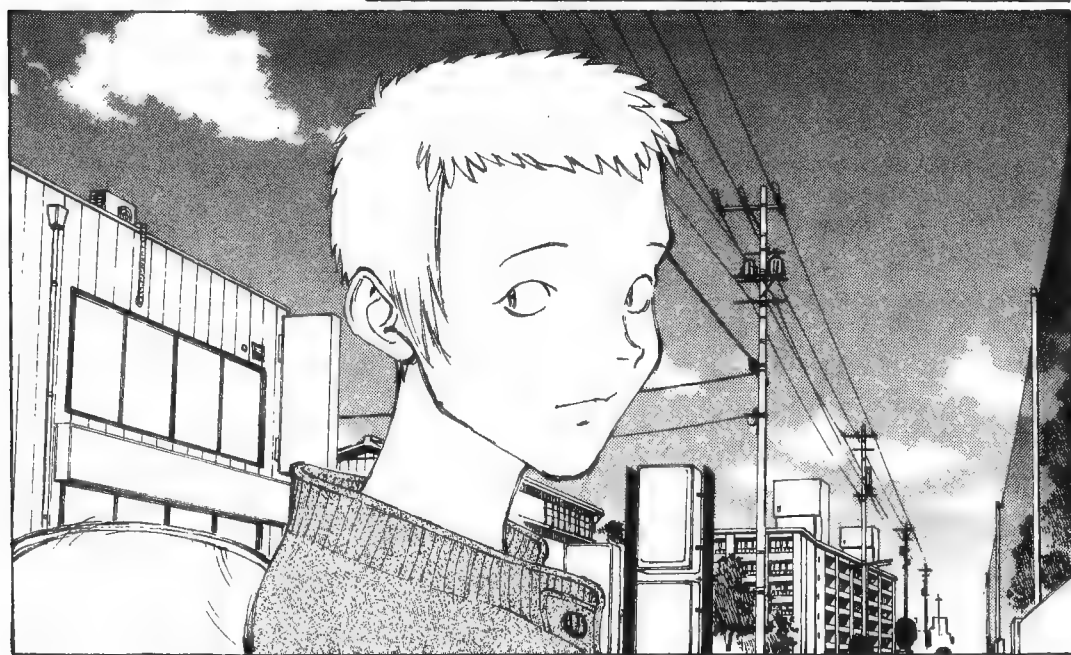
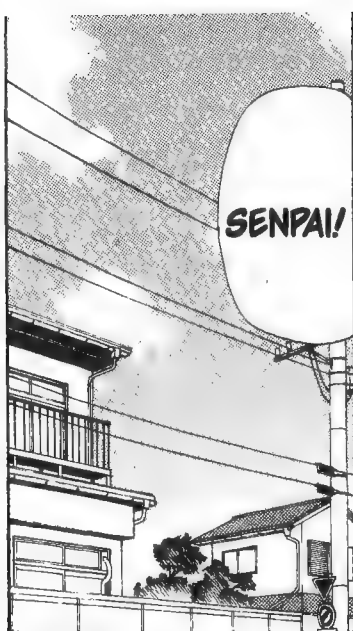
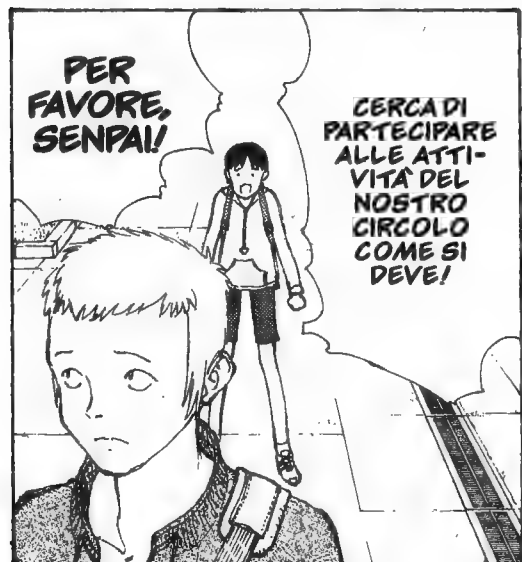
COME UNA BAMBOLA SENZA PIEDI

DALLO STESSO AUTORE:
LE ALI DI VENDEMIAIRE
A SETTEMBRE SU
STORIE DI KAPPA 84

SENPAI!

SENPAI TAKANO!

BUONGIORNO, TAKANO!
BUON-GIORNO, KAWA-MURA.

EHI...
...TI SEI SCHIARITO DI NUOVO I CAPELLI?

GLI EX STUDENTI DELLA NOSTRA SCUOLA TI CRITICHERANNO DI NUOVO...
PROVERÒ A TINGERMELI DI ROSSO PRIMA DI SABATO.
COSA?!
V-VA BENE CHE LA NOSTRA SCUOLA È PIUTTOSTO MODERNA...
...MA PER UNA COSA DEL GENERE I PROFESSORI POTREBBERO ANCHE...
NON POTREBBERO NIENTE.
...

PER FAVORE, SENPAI!
CERCA DI PARTECIPARE ALLE ATTIVITÀ DEL NOSTRO CIRCOLO COME SI DEVE!

ORMAI I TEMPI SONO STRETTI, E DOBBIAMO PRESENTARE LA SCHEDA!
...LA SCHEDA DI RICERCA DELLA FORMA MIGLIORE PER LE GARE!

AVETE SENTITO DEL COLPO DI STATO?
A-HA! CHE FIGATA!
VERO?

PARE CHE SIANO MORTE DUECENTO PERSONE!
PAZZESCO, EH?
HO SENTITO CHE UN CACCIA E' PRECIPITATO SULLE ABITAZIONI CIVILI!

VORREI FARLO ANCH'IO!
...
V-VORRESTI FARE COSA?

EHI, BUNGO! A TE PIACE QUESTO GENERE DI ARGOMENTI, VERO?

IN CHE SENSO? E' IL SUO HOBBY?
PROPRIO COSÌ!

A LUI PIACCIONO LE COPIE DA COLLEZIONE DELLE ARMI VERE, E COSE DEL GENERE!
CASPITA... CHISSÀ CHE ROBA...

VI RICORDO CHE CON LE COPIE DA COLLEZIONE...
...NON SI UCCIDE LA GENTE!
MUMBLE
DIN DON DAN DON

TAP
TAP

TAP TAP
S-SCUSATE... STAVO CERCANDO...
PAT

SE CERCHI BUNGO, NON C'E' PIU'.

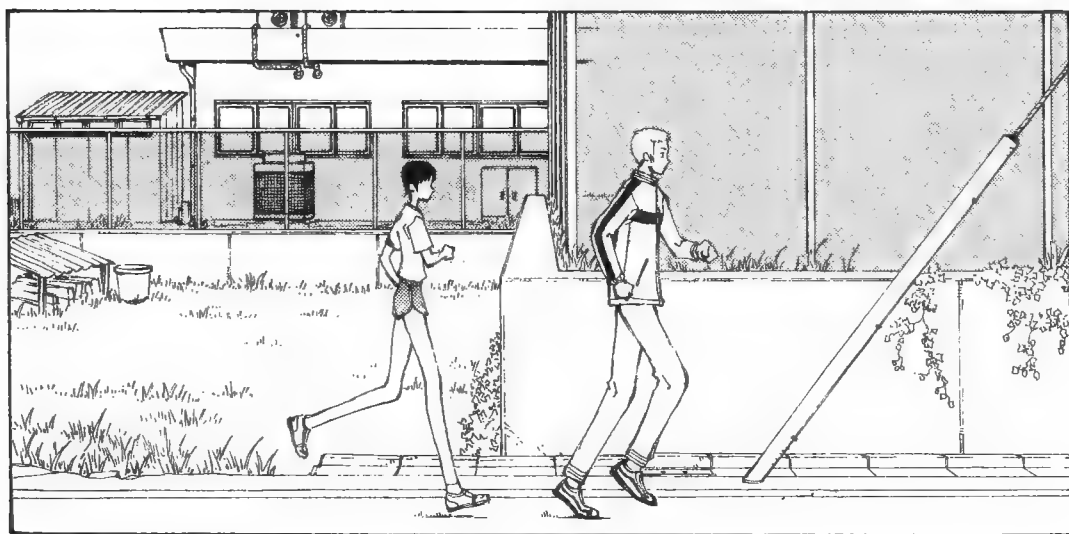
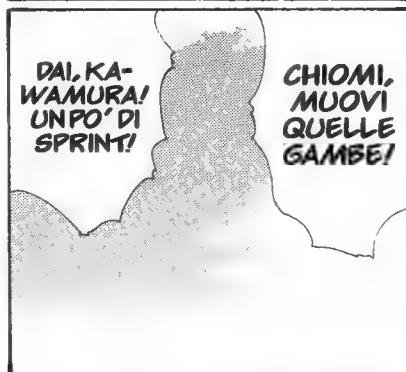
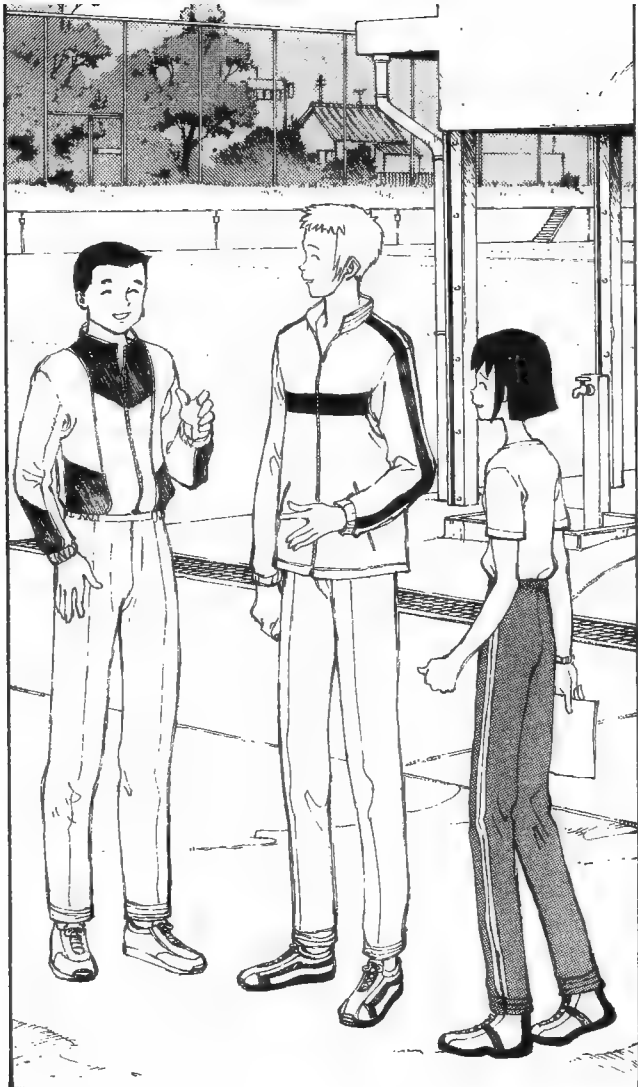
COSA?

NON SO PERCHE', MA SE N'E' ANDATO IN TUTTA FRETTA.

OH, NO!

AH!

INIZIAMO LA RIUNIONE, FORZA!
EHI, KAWAMURA! SEI L'ULTIMA ARRIVATA!

CHIOMI, MUOVI QUELLE GAMBE!
DAI, KAWAMURA! UN PO' DI SPRINT!

SENPAI... NELLA GARA DEI DUECENTO METRI, DURANTE LE ELMINATORIE...
...POCO PRIMA DEL TRAGUARDO HAI RALLENTATO, VERO?

NO.

POTEVI TRANQUILLAMENTE ARRIVARE ALLE GARE PROVINCIALI!

NON ERO RIUSCITO A TROVARE LA FORMA MIGLIORE. MI SENTIVO STREMATO.
NON E' VERO.

SENPAI, SE T'IMPEGNASSI A FONDO, SARESTI IN GRADO DI OTTENERE DEI BUONI RISULTATI.

E TU COME PUOI CAPIRE UNA COSA DEL GENERE, KAWAMURA?
CHI DICE CERTE COSE DOVREBBE ASSUMERSENE POI LA RESPONSABILITÀ DIRETTAMENTE... IN FONDO, SAREI IO A DOVERMI IMPEGNARE, NO?

ME LA POSSO ASSUMERE...

COME?
I-IO...
...ME NE ASSUMERÒ LA RESPONSABILITÀ.
MA SEI SCEMA?
NON È POSSIBILE FARE UNA COSA DEL GENERE!
DOVE STAI ANDANDO ORA?!
PER I FATTI MIEI, SE NON TI DISPIACE.
SENPAI!
SCUSA, KANKICHI, MA IO ME LA SQUAGLIO!
SOLO PER...
...QUELLA TIPA?

GUARDA! È LA RAGAZZA DI BUNGO...
CASPITA...

QUELL'INFAME...
SONO ARRIVATA APPOSTA CON DIECI MINUTI DI RITARDO, MA LUI NON ERA ANCORA QUI...
MI STA FACENDO FARE LA FIGURA DELLA FIDANZATINA SPERANZOSA...
MA CHI SI CREDE DI ESSERE?!

È TARDISSIMO! QUELLA MI AMMAZZA!
VLAM
KA
KLUNK

IO POSSO FARE QUALUNQUE COSA...

...BASTA CHE TU ME LO CHIEDA!

IO... NON TI SODDISFO?

KAWAMURA...
S-SÌ...?
LASCIA CHE TE LO DICA...
..TU NON SAI UN BEL NIENTE DI ME.
E' OVVIO CHE NON TI CONOSCA...
L-LO SO BENE...
E' DA VIGLIACCHI ELUDERMI IN QUESTO MODO...

S-SENPAI TAKANO... C-CIOÈ... IO... TU... INSOMMA, NOI...
ECCO, IO...
PERÒ...
...MI BASTERÀ CAPIRLI PIAN PIANO... DA ADESSO...
A-ANCHE SE CI SONO DEGLI ASPETTI CHE NON CONOSCO...
ORMAI È GIÀ TROPPO TARDI.
NO, NON CREDO...

TARDI?
COMUNQUE SIA, ADESSO HO FRETTA.
ESCI, PER FAVORE.
AH!
CHAK
KLUNK

COME IMMAGINAVO... BUNGO SE L'È SQUAGLIATA...
COME?
MA SÌ, DAI... C'ERA QUELLA RAGAZZA CHE L'ASPETTAVA ALLA STAZIONE...
SAI... TROVO CHE QUELLA TIPA ABBIA UN NON SO CHE DI AUTORITARIO...
GIÀ, SOLO PER IL FATTO CHE FREQUENTA L'ISTITUTO SCOLASTICO BANDA, MI METTE IN SOGGEZIONE... NON POTREI NEMMENO AVVICINARMI A LEI!
EPPURE SEMBRA COSÌ FRAGILE...

CAPITANO!
FACCIO UN PO' DI CORSA SU STRADA!

SÌ... D'ACCORDO...

S-
SCUSA...
...POTREI PARLARE UN ATTIMO CON TE?
COSA?!
NON E` ANCORA ARRIVATA?!
OH, BE'... MENO MALE!

CHI SEI?
SENTIAMO. COSA VUOI DA ME?

COME?

TU RENDI INFELICE IL SENPAI TAKANO.

SI! TU LO STAI ROVINANDO, NON LO CAPISCI?!

E POI, VORREI CAPIRE COSA INTENDI PER "ROVINARE"...

IMMAGINO CHE TI RIFERISCA SOLO ALL'**IMMAGINE** DEL BUNGO CHE DESIDERI **TU**, NON E' COSI'?

CHE PICCOLA PRESUNTUOSA...

DOVRESTI CAPIRE CHE BUNGO PUO' DIVENTARE SOLO CIO' CHE **LUI STESSO** DESIDERA...

C-COME PUOI DIRE UNA COSA DEL GENERE... C-CHI SEI TU PER DIRE UNA COSA DEL GENERE...?

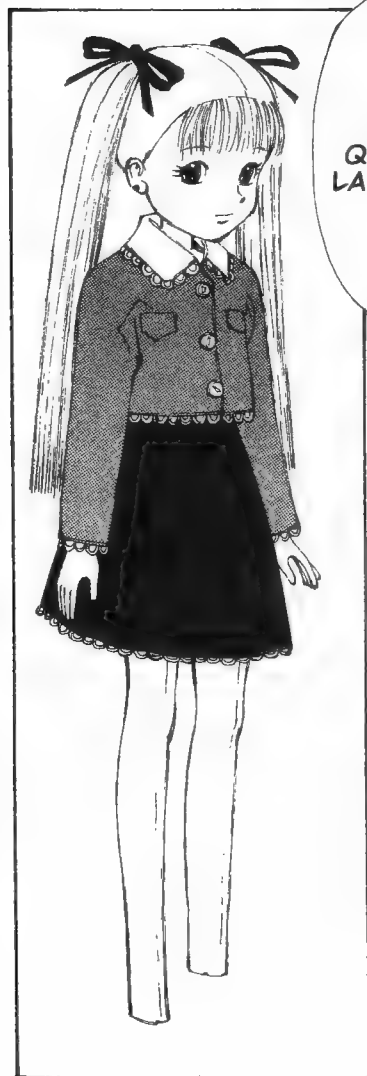
PRETENDERE DI MANOVRARE ALTRE PERSONE A PROPRIO PIACIMENTO...

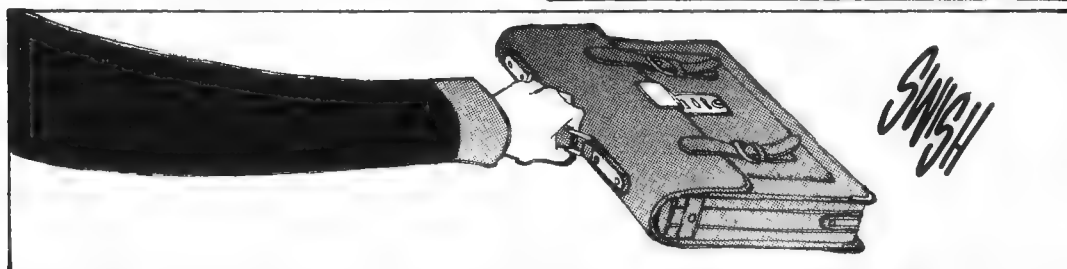
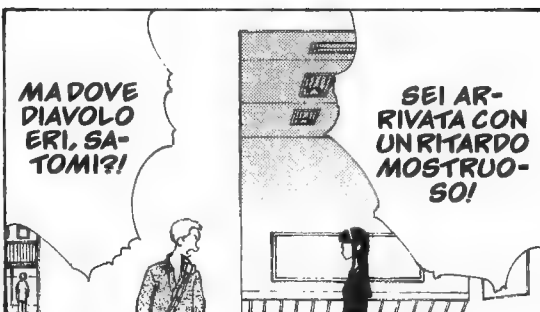
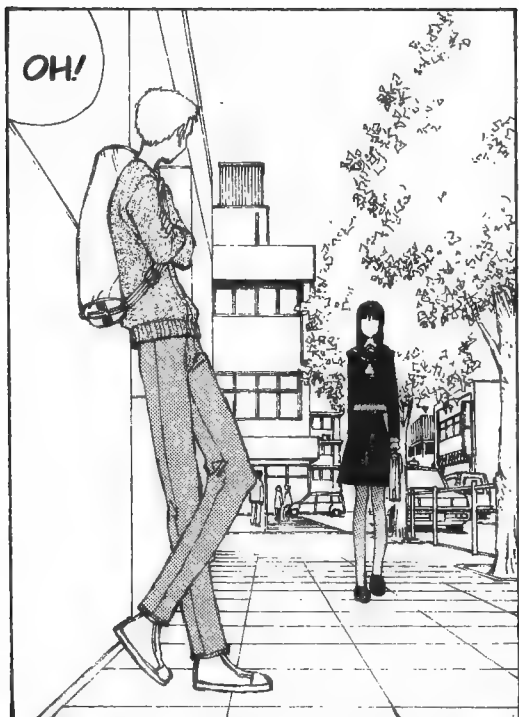
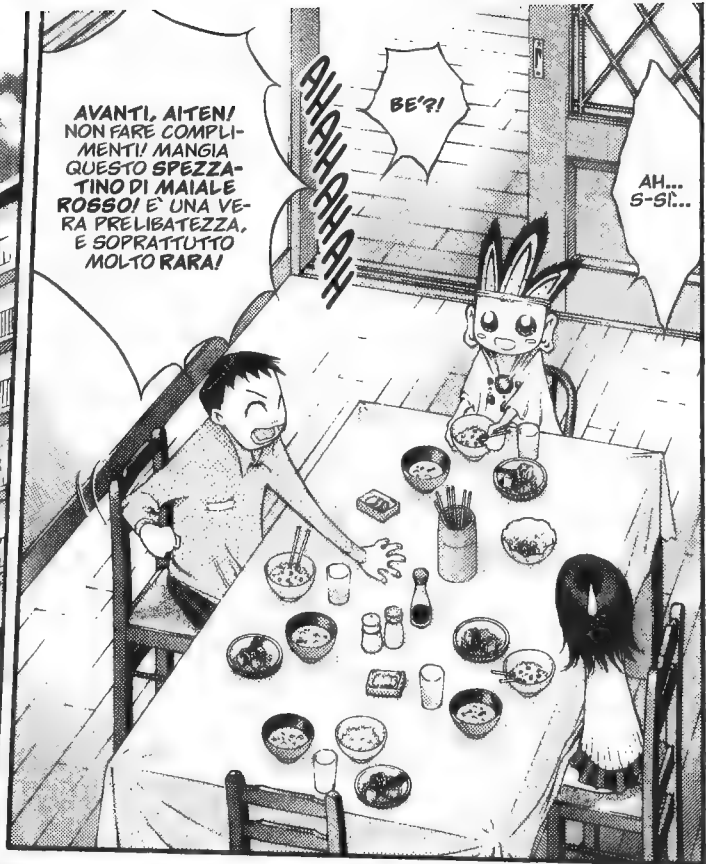
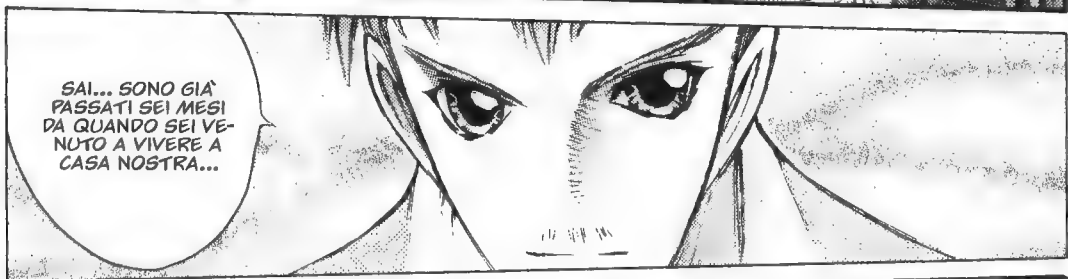
...SEPPUR COSCIENTI DI SE STESSI...

...È SOLTANTO UNA PREPOTENZA.

RICORDO CHE DA BAMBINA...

...PRESTAI UNA BAMBOLA A BUNGO.
AVEVA UNA SORELLA MINORE, COSÌ PENSAI CHE FOSSE PER LEI.

QUELLA ERA LA MIA BAMBOLA PREFERITA.

QUANDO ME LA RESTITUÌ...
...SCOPRII CHE LE ERANO STATI TRONCATI I PIEDI.
CAPISCI?
LUI È FATTO COSÌ.
E SE CAPITASSE A TE?
SOPPORTERESTI DI NON POTER PIÙ CORRERE?

NARUTARU - CONTINUA

Ryusuke Mita
AITEN MYOO
LA FORMA DELLA SALVEZZA

AH... S-SÌ...
BE'?!
AHAHAHAH
AVANTI, AITEN! NON FARE COMPLIMENTI! MANGIA QUESTO SPEZZATINO DI MAIALE ROSSO! È UNA VERA PRELIBATEZZA, E SOPRATTUTTO MOLTO RARA!

SAI... SONO GIÀ PASSATI SEI MESI DA QUANDO SEI VENUTO A VIVERE A CASA NOSTRA...

MI SEMBRA OVVIO!
SIGNIFICA CHE FRA VOI... ANCORA NIENTE?

MA CHE DIAVOLO TI SALTA IN MENTE, PAPÀ?!
COSA?!
GULP
GULP

MI CHIEDEVO... COME VA? HAI GIÀ COMBINATO QUALCOSA CON KOTONO?
BBRRUFF
PAT

NON PRENDERLO SUL SERIO, AITEN!

SMETTILA CON QUESTE SCIOCCHEZZE, TESORO!
STAI METTENDO AITEN IN IMBARAZZO, NON VEDI?
CHAK

BASTA SOLO CHE **RACCOMANDI** LA MIA PROMOZIONE A TUO PADRE, IL NOSTRO BENEAMATO DIRETTORE, E TU E KOTONO POTRETE DIVERTIRVI COME E QUANTO VI PARE!
NON FARE COMPLIMENTI, AITEN...
TI SEI BEVUTO IL CERVELLO?!

MA RICORDATI ALMENO UNA COSA...
V-VA BENE...

MAMMA!
IL MOMENTO IN CUI KOTONO DORME PIU' PROFONDAMENTE E' DALLE DUE ALLE TRE DI NOTTE...

UFFA!
TI CHIEDO SCUSA... ULTIMAMENTE I MIEI GENITORI SONO DIVENTATI DAVVERO STRANI...
SONO DELLE BRAVE PERSONE... A LORO MODO...
NON E' VERO...
RIESCO A VEDERE TUTTI I LORO LATI POSITIVI...
QUEL RAGAZZO CHE FISCHIETTAVA...

ALL'ETÀ DI CIRCA TRE ANNI HA INIZIATO A SUBIRE MALTRATTAMENTI DAI GENITORI...

..."BUON-
GIORNO"?!
SENTI UN PO'! COME SAREBBE A DIRE...

OH, CHIAKI!
BUON-
GIORNO!

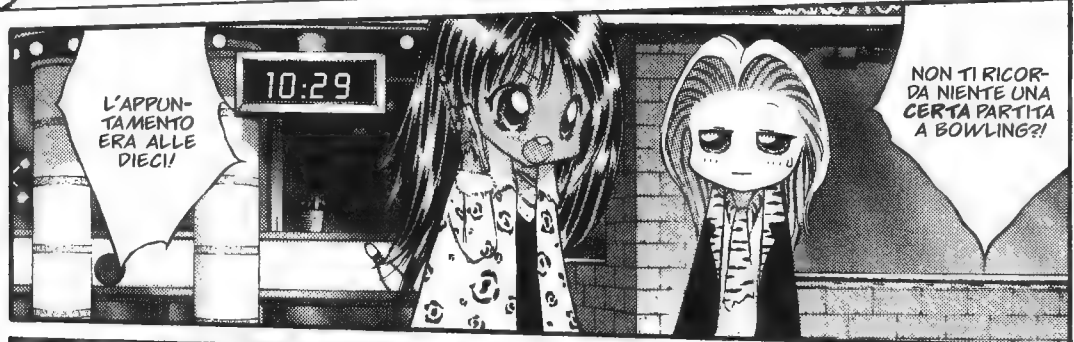
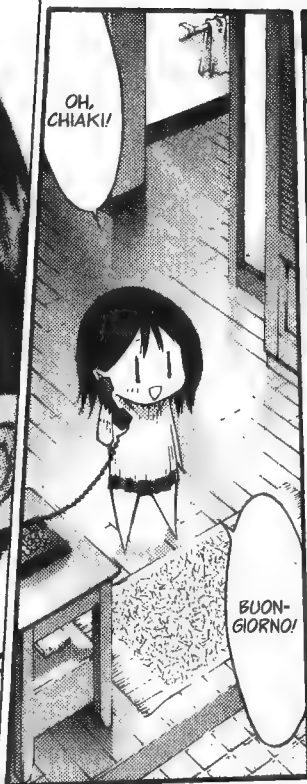
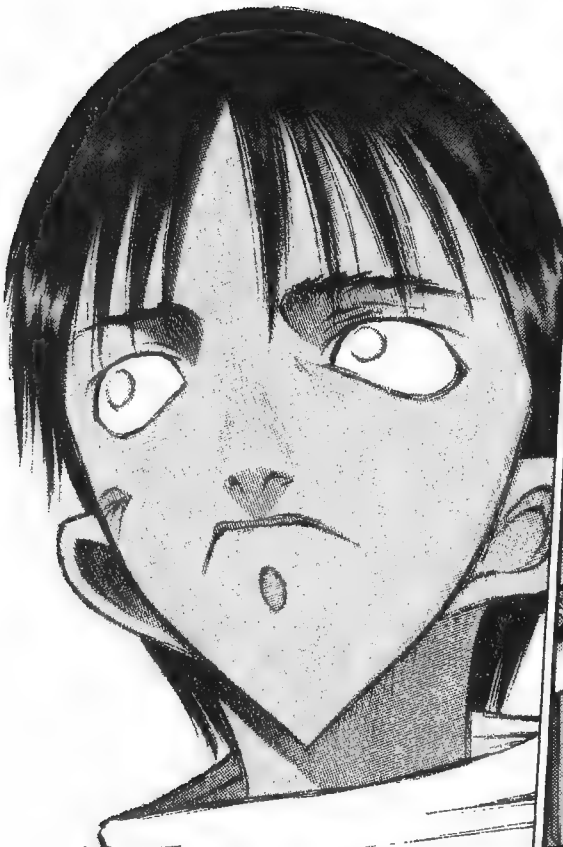
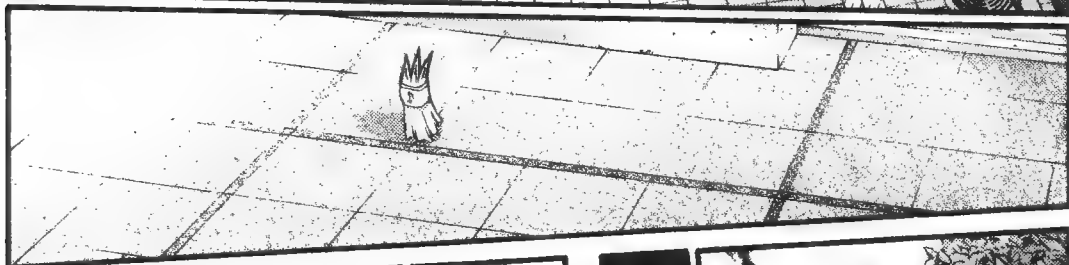
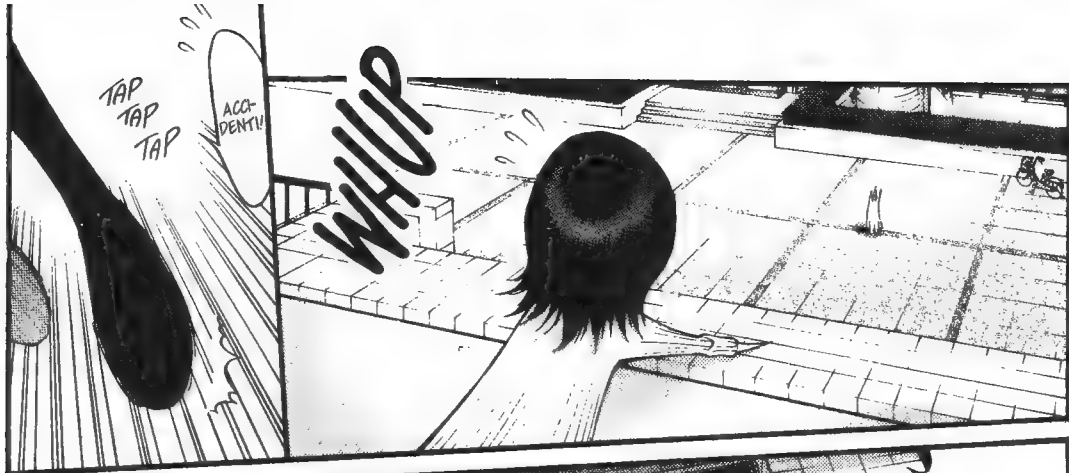
NON TI RICOR-
DA NIENTE UNA CERTA PARTITA A BOWLING?!
10:29
L'APPUN-
TAMENTO ERA ALLE DIECI!

COME DICI? OGGI! OH, SCUSA... ARRIVO... ARRIVIAMO SUBITO!
S-SCUSA, MA NON ERA DOMANI CHE DOVEVAMO GIOCARE A BOWLING?!

COSA?!
CO-
COME...?
OH, NO!

WHUP
ACCI-
DENTI!
TAP
TAP
TAP

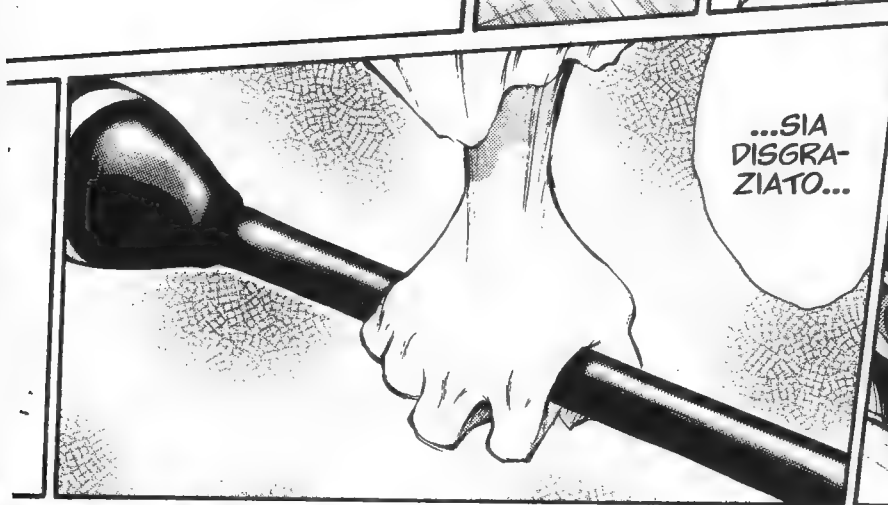
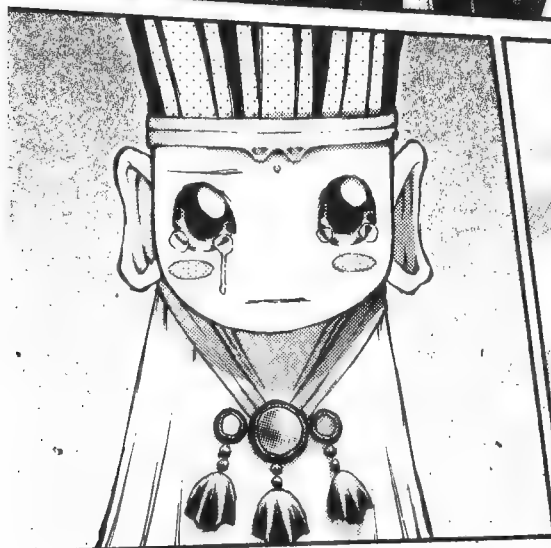
AITEEN!
AITEN!

OH, CHE
GUAIO!
TROTTLE
NON MI
SENTE!
NIEN-
TE DA
FARE...

SEI STATO TU...

...A CHIAMARMI AL TELEFONO?

SHINZAKI...
DURANTE L'ULTIMO ANNO DELLE SCUOLE ELEMENTARI HAI UCCISO UNO DEI RAGAZZI DELLA BANDA CHE TI MALTRAT-TAVA...
...COLPEN-DOLO ALLA TESTA CON UN GROSSO SASSO SUL GRETO DI UN FIUME, VERO?
DUE GIORN-NI FA, INVE-CE...
...HAI UCCISO UNO STUDENTE LICEALE CHE AVEVA CERCATO DI ESTORCERTI DEL DENARO ACCOLTEL-LANDOLO...
COSA VUOI DA ME?
RICAT-TARMI?
SE VUOI DIRLO ALLA POLIZIA, FA' PURE.
NON ME NE FREGA NIENTE.

IO DESIDERO SOLO...
NON HO INTENZIONE DI FARE UNA COSA DEL GENERE...
FLIP
PER QUANTO TU...
QUALUNQUE SIA LA RAGIONE...
...CHIUNQUE ABBIA COMMESSO UN OMICIDIO E` DESTINATO AD ANDARE ALL'INFERNO...

SONO SICURA CHE AITEN STESSE ANDANDO DA QUESTA PARTE...
È STRANO...
PANT
PANT
...SALVA-RE LA TUA ANIMA...
...?
...SIA DISGRA-ZIATO...
MA COSA SEI, TU? UNA SPECIE DI PRETE?
AH AH!

INVECE DI STARE LÌ A DIRE COSE SENZA SENSO, TIRA FUORI TUTTI I SOLDI CHE HAI!
FORZA!
AVANTI!
PERÒ...
SE I SUOI GENITORI FOSSERO STATI COME QUELLI DI KOTONO...

SONO VENUTO QUI SOLO E UNICAMENTE...
...PER QUESTO!
ORA!
SWISH
TIRALI SUBITO FUORI!
MUOVITI!

...IN QUEL CASO...
MUOVITI O SONO CAZZI TUOI!
TI HO DETTO DI TIRARE FUORI I SOLDI!
...IN QUEL CASO, SICURAMENTE...
...SICURAMENTE...

HANF
HANF
GRAB

IN QUEL
CASO...

TAP TAP

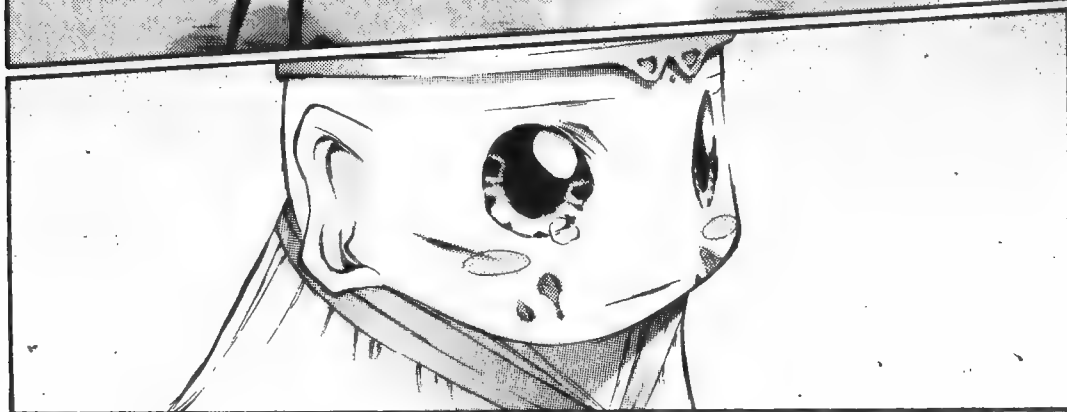
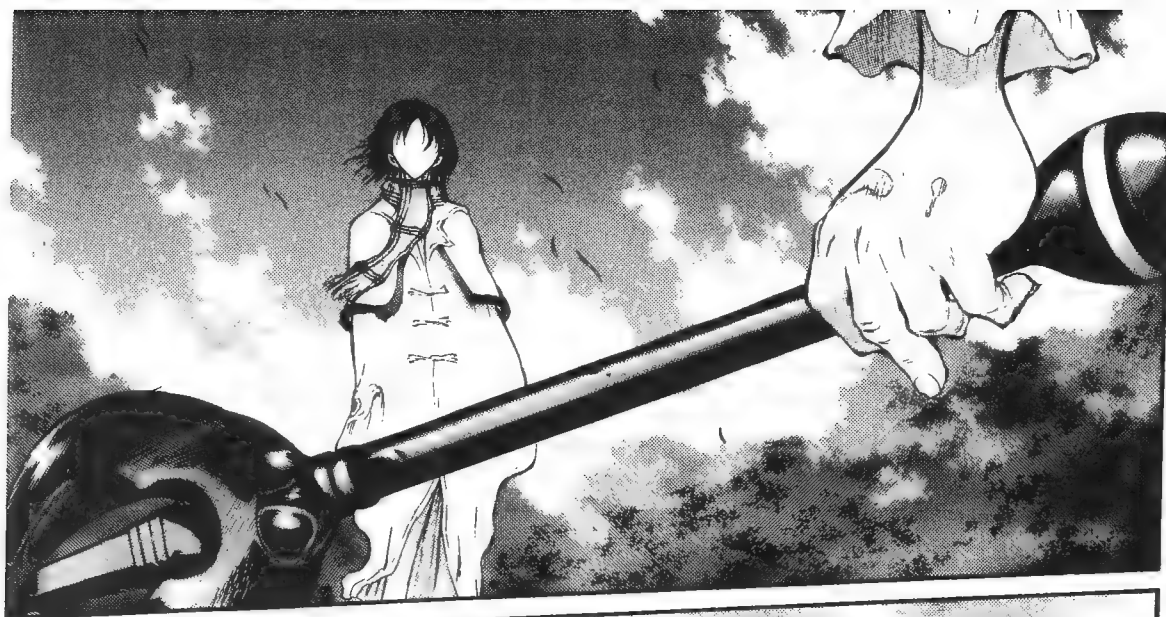
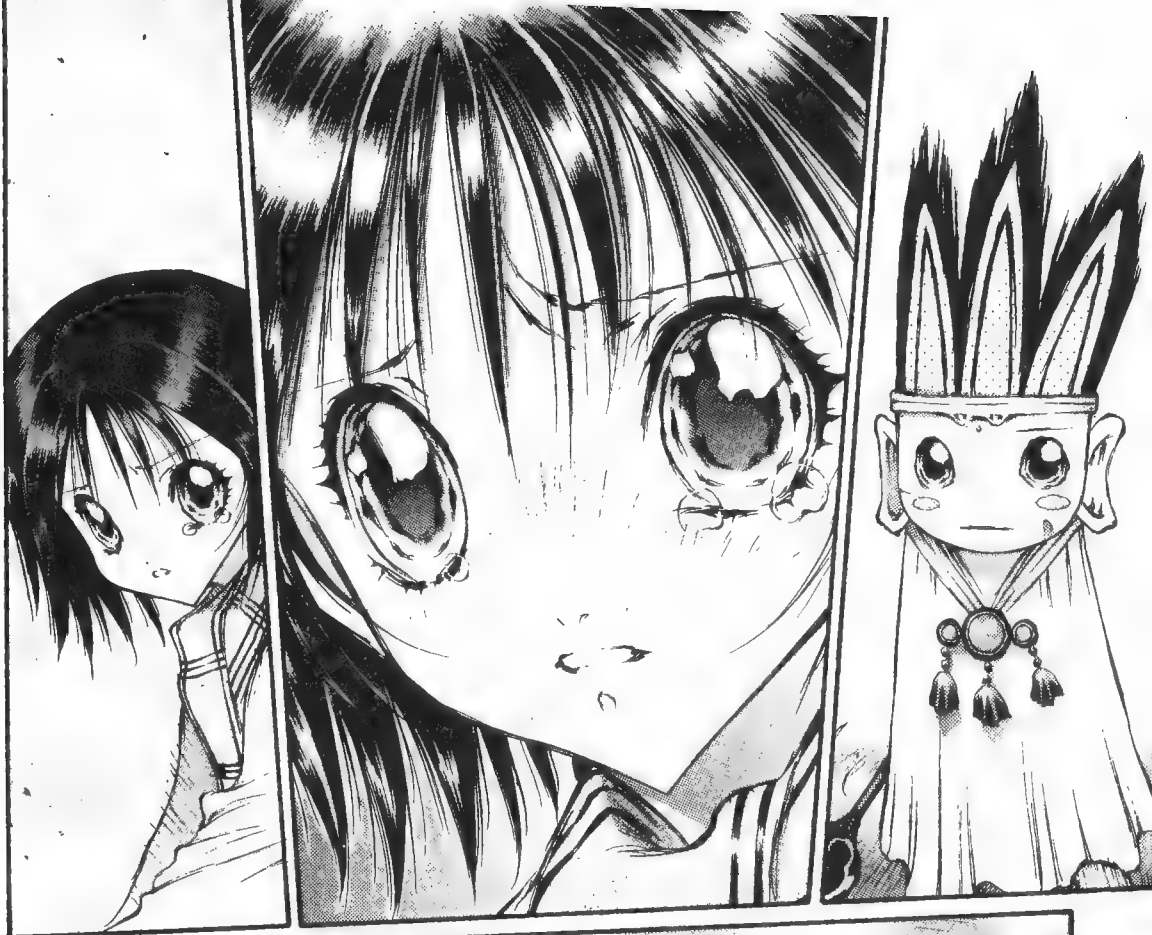
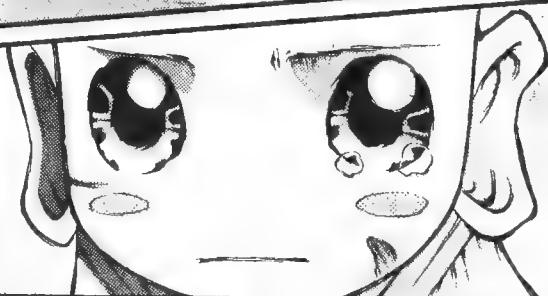
HANF

ECCO AITEN... MENO MALE...

AH!

...
...
M-MA...

SHIN-
ZAKI!
SHIN-
ZAKI!
NOOOOOHH!
NO...
E` GIA`
MORTO...
E`
INUTILE...

PER-
CHÈ?!
MA
PER-
CHÈ?!
SHINZAKI...
...ERA GIÀ
DESTINATO A
CADERE ALL'IN-
FERNO...

NON AVEVO ALTRA SCELTA CHE FARE QUESTO...
NON VOLEVO CHE PRECIPITASSE...
...IN UNO GIRONE DELL'INFERNO ANCORA PIÙ PROFONDO E DOLOROSO DI QUELLO A CUI ERA GIÀ DESTINATO...
PERCIÒ... PER EVITARE CHE COMMETTESSE ULTERIORI PECCATI...
...NON AVEVO ALTRA SCELTA CHE UCCIDERLO...
NON AVEVO ALTRA SCELTA...

BUGIARDO...

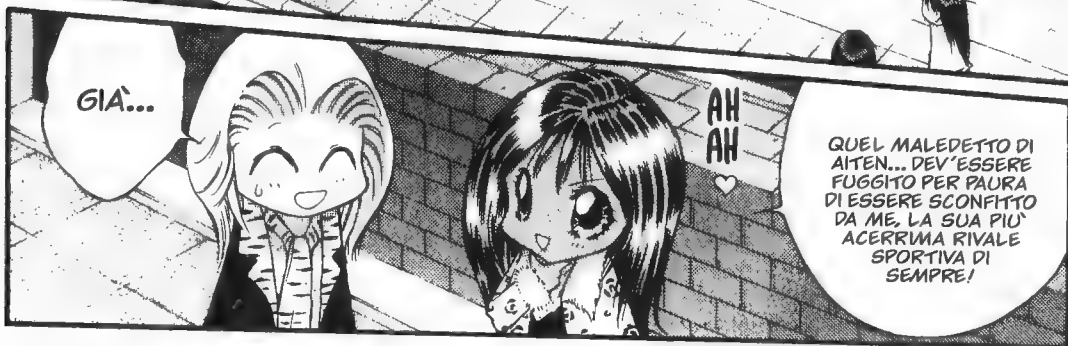
MI AVEVI DETTO CHE ERI VENUTO IN QUESTO MONDO PER **SALVARE** LA GENTE...
PER SALVARLA...

...NON PER UCCIDERLA...

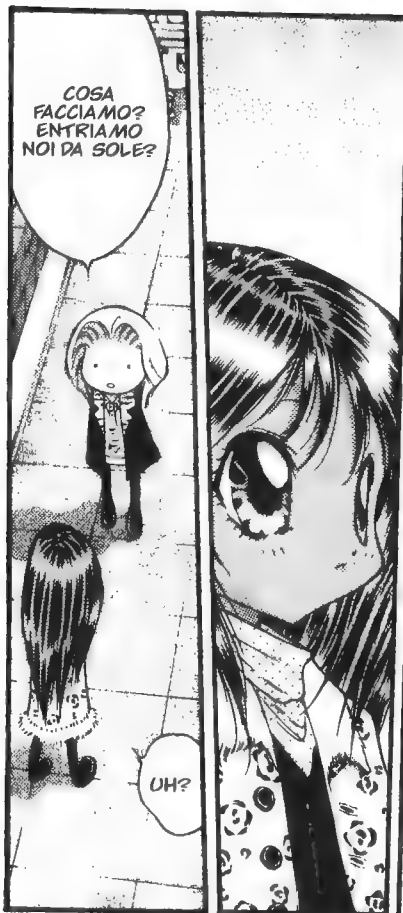
E` QUESTA LA SALVEZZA CHE IO POSSO PORTARE!

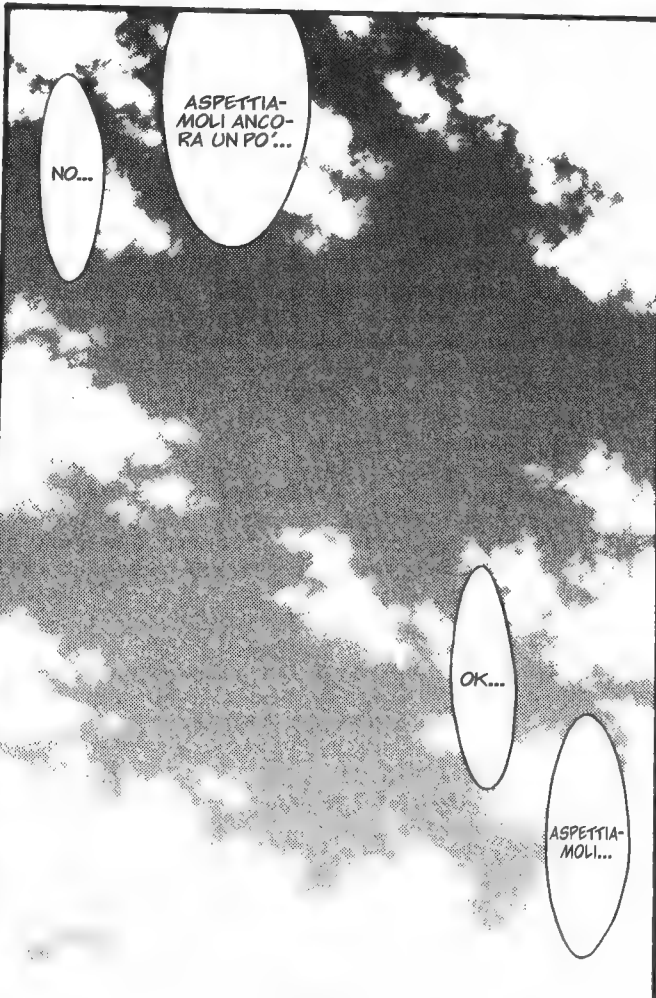
MI DISPIACE, KOTONO... E` LA MIA NATURA...

COME PUOI CHIAMARE SALVEZZA QUELLO CHE HAI APPENA FATTO, AITEN?!
QUESTA NON È AFFATTO SALVEZZA!

ANCORA NON ARRIVANO...

GIÀ...

AH AH ♡

QUEL MALEDETTO DI AITEN... DEV'ESSERE FUGGITO PER PAURA DI ESSERE SCONFITTO DA ME, LA SUA PIU' ACERRIMA RIVALE SPORTIVA DI SEMPRE!

COSA FACCIAMO? ENTRIAMO NOI DA SOLE?

UH?

ASPETTIAMOLI ANCORA UN PO'...

NO...

OK...

ASPETTIAMOLI...

RRUMBLE

Satoshi Shiki-**KAMIKAZE**

E COSÌ...
SPLASH

...**QUESTA** SAREB-
BE LA FORZA DEI
**MATSUROWANU
KEGAINOTAMI...**

SATOSHI SHIKI-**KAMIKAZE**
UN CUORE CHE CREDE

CHE POTERE FORMIDABILE...
SPLASH
SE FACESSI UN SOLO ERRORE NEL MODO DI USARLA... NON OSO PENSARE AI **DISASTRI** CHE POTREI COMBINARE... MI METTE DAVVERO PAURA...

M-MIKOGAMI...
TU...

UH...

TAP
SEI FUORI CONTROLLO O CI SI PUÒ FIDARE DI TE?
AH!

HINOMOTO?

MISAO MIKOGAMI... SE CONTINUI A LASCIARTI TRASCINARE DALLA TUA FORZA...
...PERMETTEN-DOTI DI FUGGIRE DALLA REALTÀ SENZA RIUSCI-RE AD AFFRON-TARLA...
FIUUUU
...SAREMO COSTRETTI A **BLOCCARE** LA TUA CORSA SCATENATA, ANCHE A RI-SCHIO DELLA NOSTRA VITA!

QUESTO PERCHÈ CIÒ IN CUI NOI CRE-DIAMO È OLTREMO-DO IMPORTANTE... SI TRATTA DI **VALORI** DEGNI DI SACRIFICI ESTREMI...

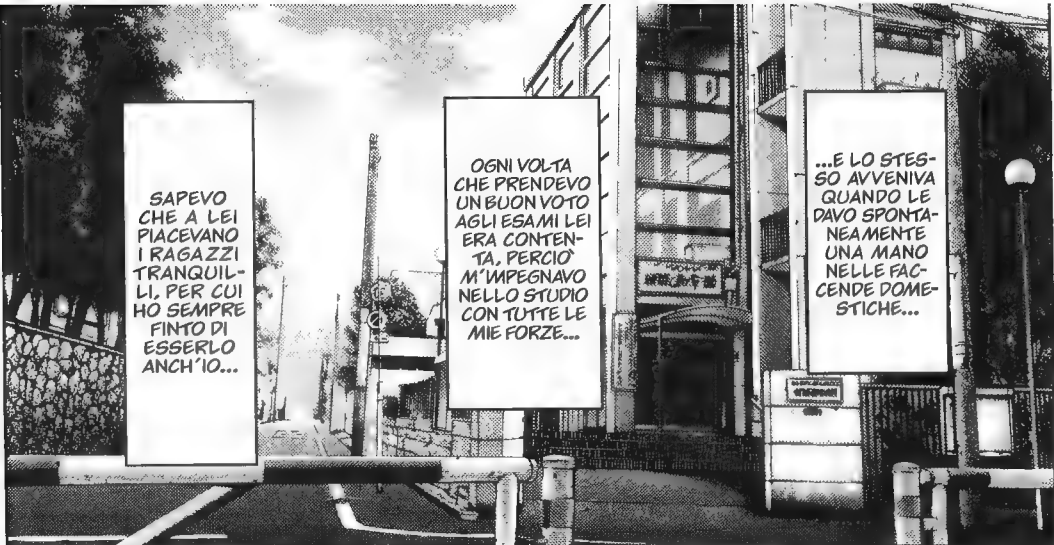
HO UNA SENSA-ZIONE...

...INGANNAN-DO ME STESSA PER DICIASSETTE ANNI... DAL GIOR-NO DELLA MIA NASCITA FINO A OGGI...
E' COME L'IM-PRESSIONE DI AVER SEMPRE VISSUTO...

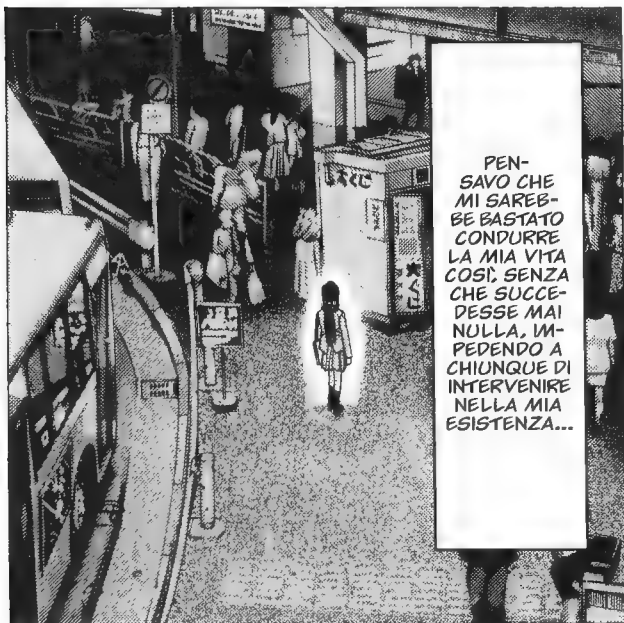
ADAT-TANDOMI ALLA GENTE INTORNO A ME RIUSCIVO A SENTIRMI SOLLEVATA, E NON C'ERA BISOGNO DI PENSARE A NIENT'AL-TRO...
ANCHE QUANDO MI TROVAVO ALL'ORFA-NOTROFIO ERA LO STESSO...

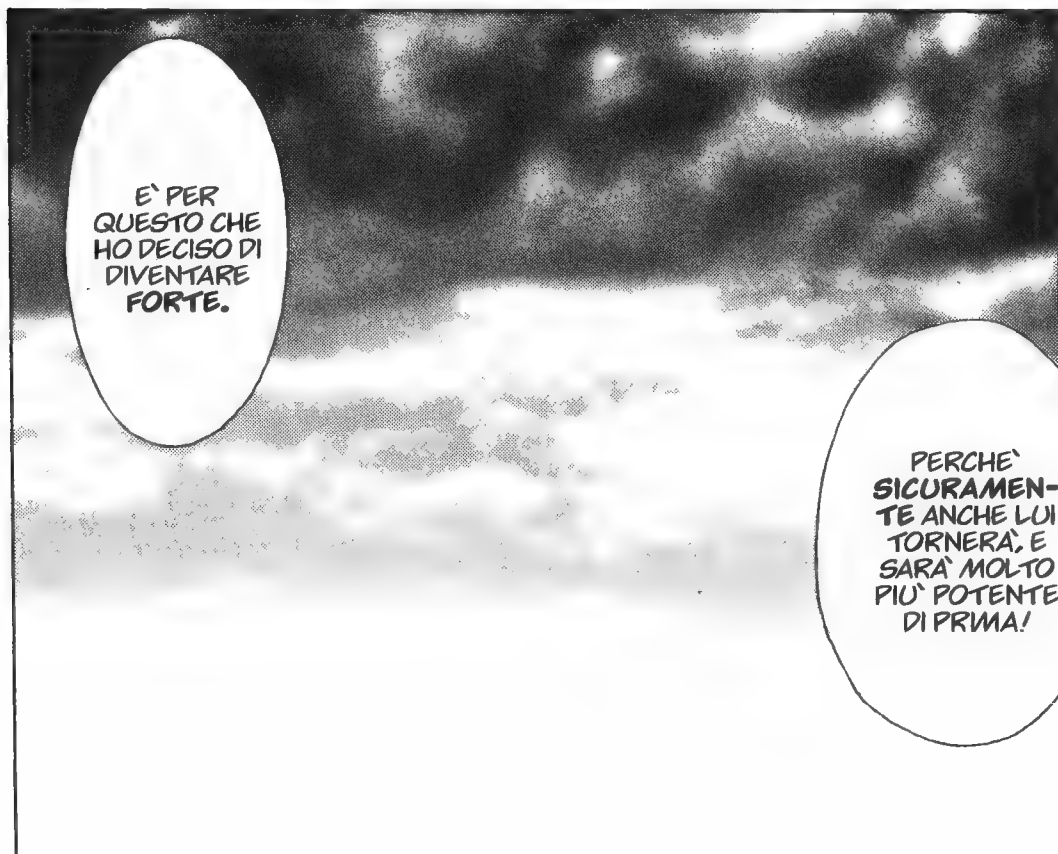
ANCHE QUANDO SONO STATA ADOTTATA DALLA MIA ATTUALE MADRE HO CERCATO DI ADEGUARMI L SUO MODO DI VIVERE E DI VEDERE LE COSE...

LE PIU' SVA-RIATE PERSONE SI SONO PRESE CURA DI ME, E IO HO SEMPRE TRO-VATO IL MODO DI ESSERE UBBIDIEN-TE AI MEMBRI DI OGNUNA DI QUE-STE FAMIGLIE...

ERO UNA BAMBINA SEMPRE INTENTA A SCRUTARE L'UMORE DEGLI ALTRI...

SAPEVO CHE A LEI PIACEVANO I RAGAZZI TRANQUIL-LI, PER CUI HO SEMPRE FINTO DI ESSERLO ANCH'IO...
OGNI VOLTA CHE PRENDEVO UN BUON VOTO AGLI ESAMI LEI ERA CONTEN-TA, PERCIÒ M'IMPEGNAVO NELLO STUDIO CON TUTTE LE MIE FORZE...
...E LO STES-SO AVVENIVA QUANDO LE DAVO SPONTA-NEAMENTE UNA MANO NELLE FAC-CENDE DOME-STICHE...

PERCIÒ HO SEMPRE EVITATO DI USARE UN CERTO LIN-GUAGGIO...
AVEVO PAURA DI ESSERE **DE-TESTATA**, SE AVESSI RIVELATO LA MIA **VERA** NA-TURA...

MA PROPRIO MEN-TRE PRENDEVO QUELLA DECI-SIONE...

PEN-SAVO CHE MI SAREB-BE BASTATO CONDURRE LA MIA VITA COSÌ, SENZA CHE SUCCE-DESSE MAI NULLA, IM-PEDENDO A CHIUNQUE DI INTERVENIRE NELLA MIA ESISTENZA...

...NELLA
MIA ESISTENZA
ENTRÒ KAMURO
ISHIGAMI.

È PER QUESTO CHE HO DECISO DI DIVENTARE **FORTE.**

PERCHÈ **SICURAMENTE** ANCHE LUI TORNERÀ, E SARÀ MOLTO PIÙ POTENTE DI PRIMA!

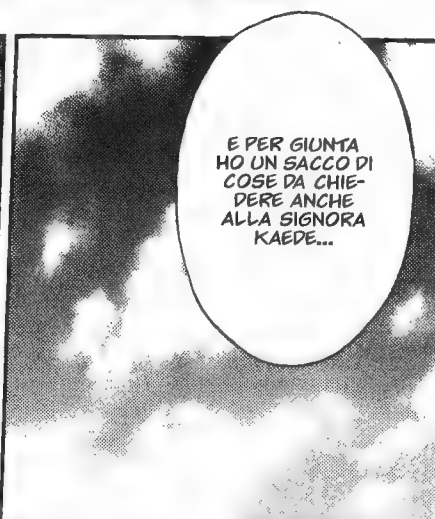
QUESTA VOLTA, NON MI PERDERÒ.

CREDERÒ IN ME STESSA.

CREDI DAVVERO CHE LUI TORNERÀ?
PROPRIO ISHIGAMI?
CERTO.
NON IMMAGINAVO CHE CREDERE IN QUALCOSA POTESSE DONARE UNA TALE RISOLUTEZZA...
SE POTRÒ RISPONDERE ALLA RICHIESTA DI QUALCUNO CHE MI HA DETTO DI AVER BISOGNO DI ME...

...SIGNIFICA CHE LA MIA ESISTENZA IN QUESTO MONDO HA DEFINITIVAMENTE UN SENSO!

MA...
M-MIKO-GAMI... DOVE ANDRAI...?

NON FUGGIRO', NON TEMERE.
ANCHE PERCHE' NON HO ALCUN POSTO DOVE ANDARE, PER IL MOMENTO...

E PER GIUNTA HO UN SACCO DI COSE DA CHIEDERE ANCHE ALLA SIGNORA KAEDE...

FINALMENTE TI SEI RESA CONTO...
MISAO MIKOGAMI!

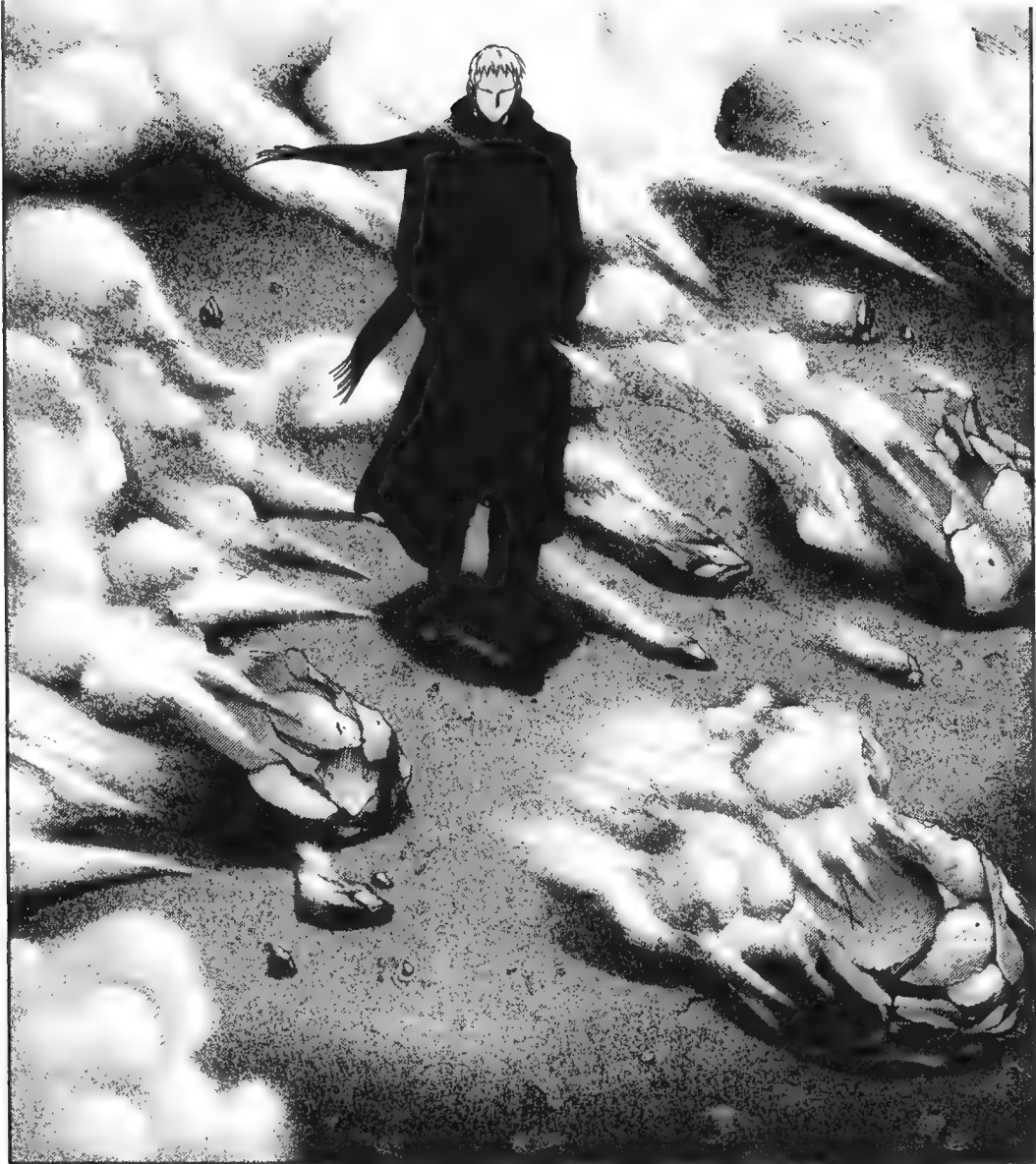
TAP

...DEL FATTO CHE APPARTIENI A UNA STIRPE COMPLETAMENTE DIFFERENTE DA QUELLA DEGLI AKAHANI, GLI ESSERI UMANI...
OH...

...PROPRIO TE!

NOI ABBIAMO ASPETTATO PER MILLE LUNGHI ANNI...

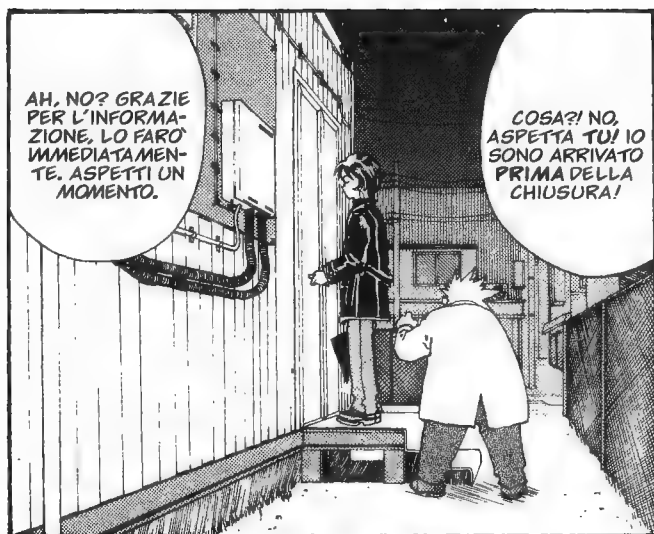
HI...

BENVE-
NUTA...

...NELLA NOSTRA ETERNA STORIA COMPOSTA SOLO DA LEGGEN-DE E ANEDDOTI.

LA NOSTRA ESISTENZA NON E` AFFATTO UN ANEDDOTO. ANCHE TU DOVRESTI ESSERTI GIA` ACCORTO CHE QUALCUNO HA SOLO VOLUTO FARCI CREDERE UNA COSA DEL GENERE FINO A OGGI!

KAMIKAZE - CONTINUA

Kosuke Fujishima
OH, MIA DEA!
IL SOGNO INFRANTO

♬
WHIRLWIND
AH, CARA CHIHIRO... PROPRIO TU...
NON HAI ANCORA CHIUSO A CHIAVE LA BOTTEGA.
SPIACENTE! LE ATTIVITÀ COMMERCIALI SONO TERMINATE, PER OGGI...

AH, NO? GRAZIE PER L'INFORMAZIONE, LO FARÒ IMMEDIATAMENTE. ASPETTI UN MOMENTO.
COSA?! NO, ASPETTA TU! IO SONO ARRIVATO PRIMA DELLA CHIUSURA!

ECCO IL PROBLEMA. AVEVO ORDINATO DEGLI ANELLI A E...
...MA, COME VEDI, QUESTI SONO DEGLI ANELLI A C!

ANELLO E
ANELLO C

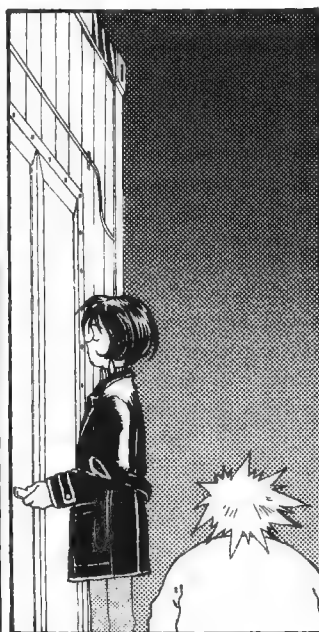
OH, E VA BENE...
MI DICA PURE...

DEV'ESSERCI STATO UN ERRORE. LI ORDINERÒ DOMANI STESSO.

IO LI VOGLIO OGGI.

EHI... MA CERTO...

LA INFORMO CHE LA CAUSA DI QUESTO ERRORE È STATO IL **SUO** ORDINE! GUARDI QUI **CHE ROBA!** SEMBRA SCRITTO CON UNA **ZAMPA DI GALLINA!**

MMM...

PRIMA MI TOCCA FATICARE PER **DECIFRARE** QUELLA SCRITTURA, E VABBE'... POI SI SCOPRE CHE L'ERRORE E' **COLPA SUA**, E PASSI PURE...

DOPOTUTTO LA CONOSCO DA MOLTO TEMPO, MI DICO, E COSI' CERCO **COMUNQUE** DI ESSERE ACCONDISCENDENTE...

COSI', DATO CHE HA PURE **FRETTA**, LE INDICO A TITOLO PURAMENTE DI FAVORE PERSONALE **DOVE** PUO' OTTENERE IN BREVE TEMPO CIO' CHE CERCA, MA LEI **PRETENDE** PURE CHE SIA **IO** AD ANDARE A PRENDERGLIELO...

...E TUTTO QUESTO SAPENDO CHE HO GIA' **CHIUSO BOTTEGA**, CHIAVE O NON CHIAVE! LEI E' **SEMPRE STATO COSI'!**

MMH... SCUSA...

ANDRO' A PRENDERLI DA SOLO.

SEI TROPPO INSISTENTE!

LO VUOI CAPIRE UNA VOLTA PER TUTTE?!

QUEI DUE SONO DAVVERO IN OTTIMI RAPPORTI...

...A TE SEMBRANO VERAMENTE COSÌ?

CERTO.

A MALI ESTREMI, ESTREMI RIMEDI!
FUMP!
YOOH!
S-SCUSA...

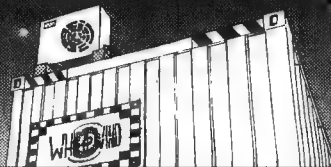
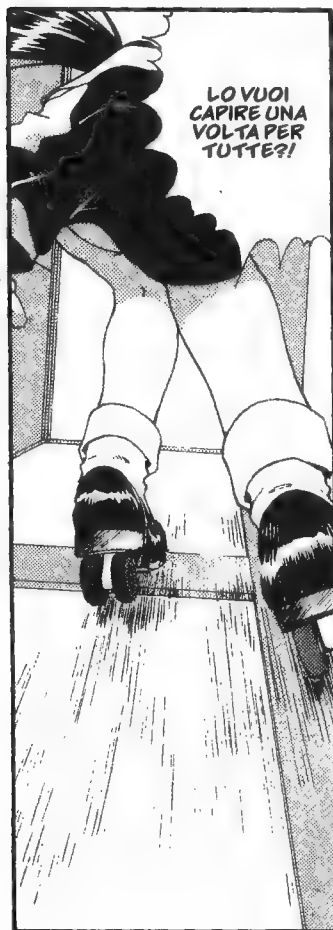
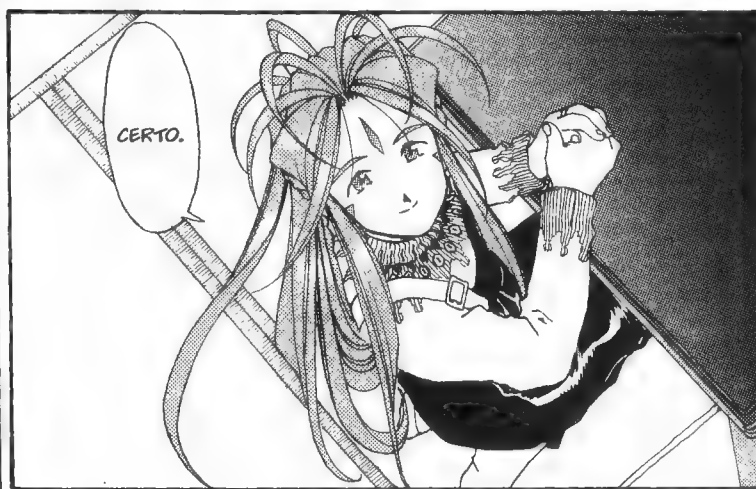
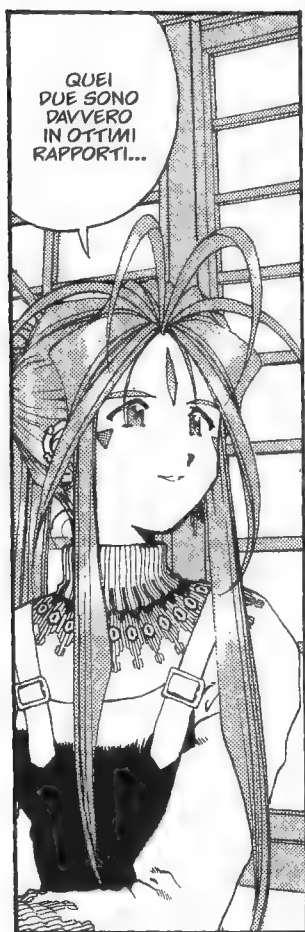
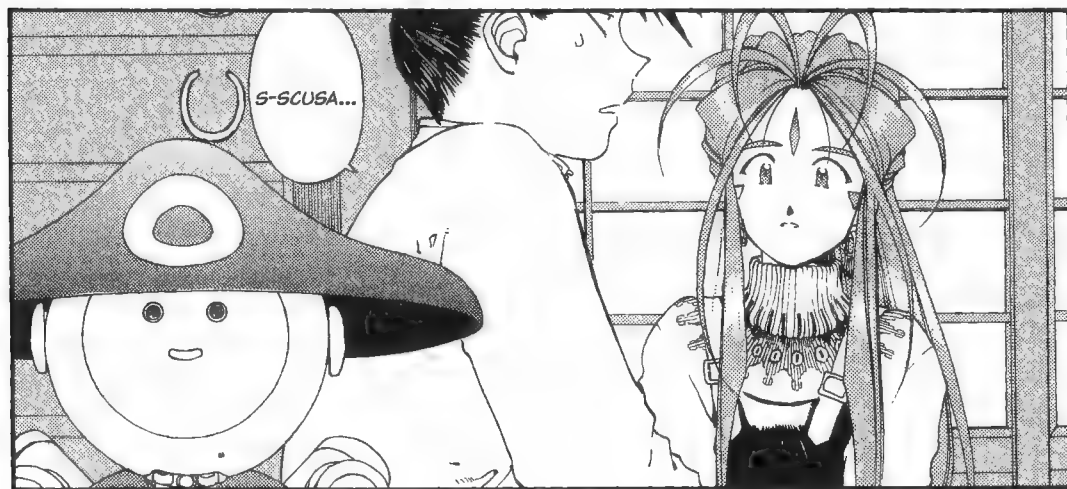
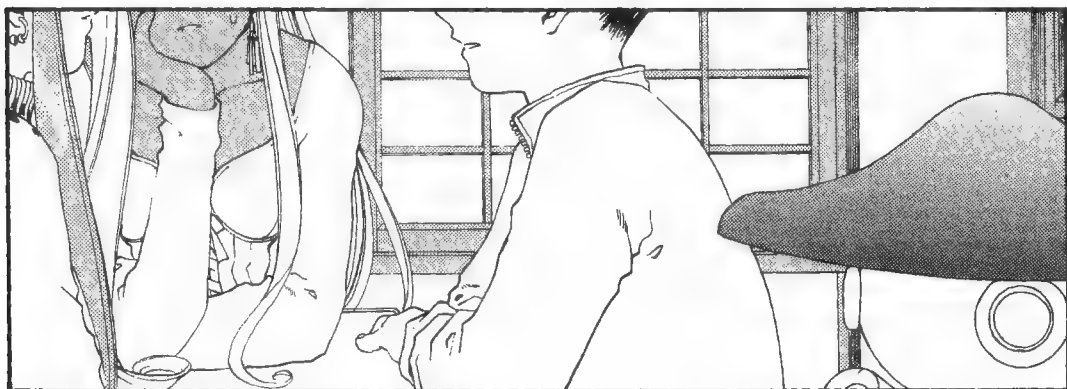
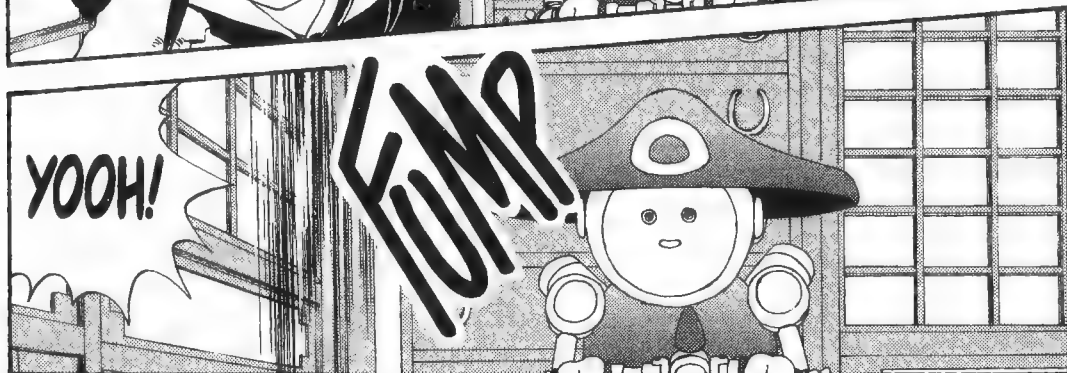
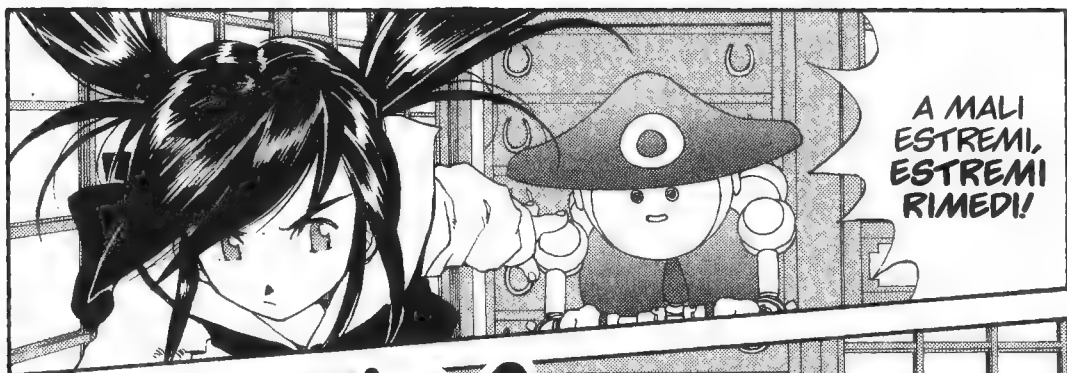
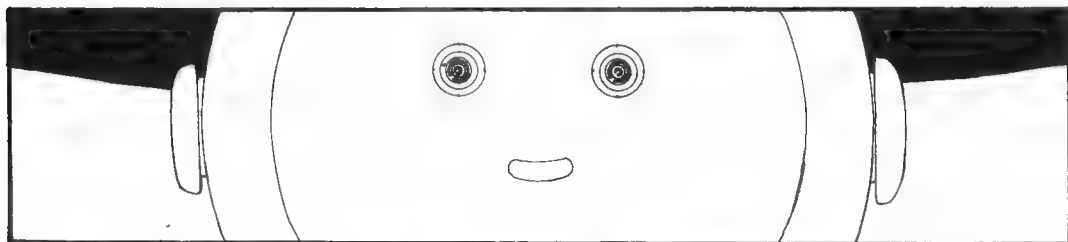
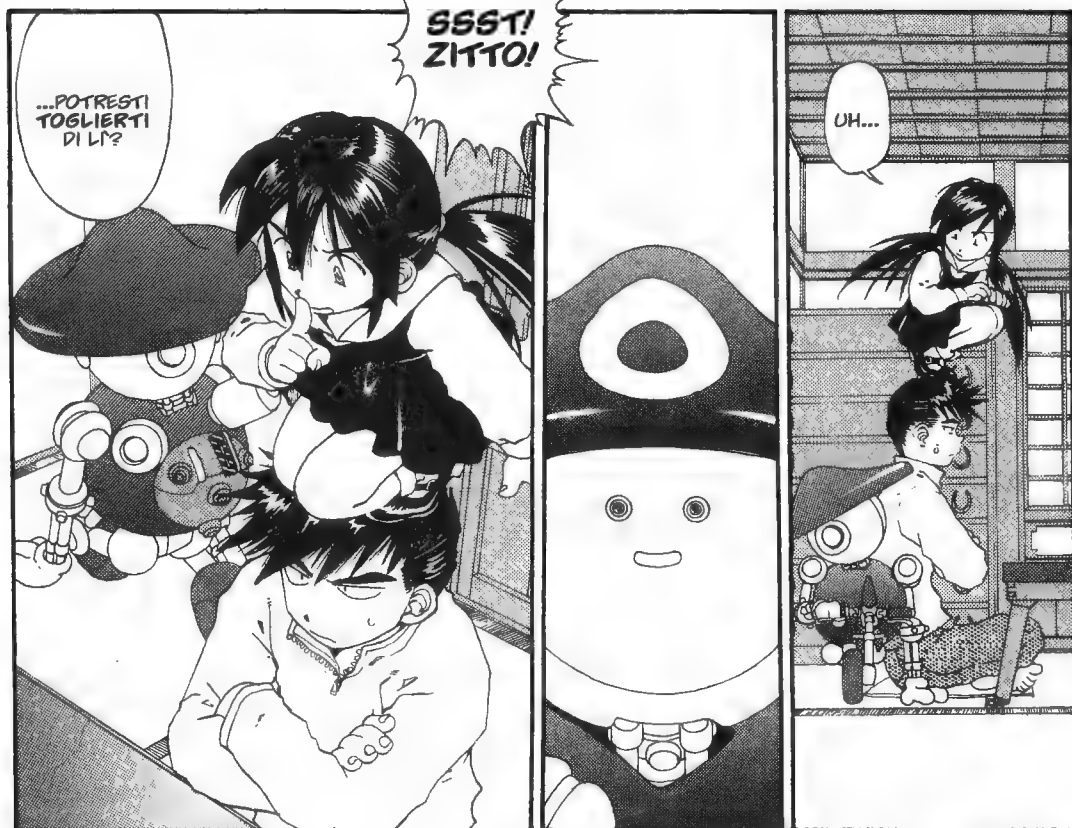
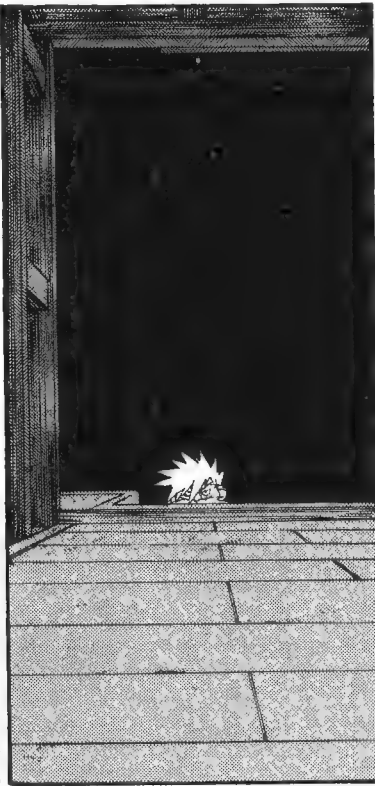
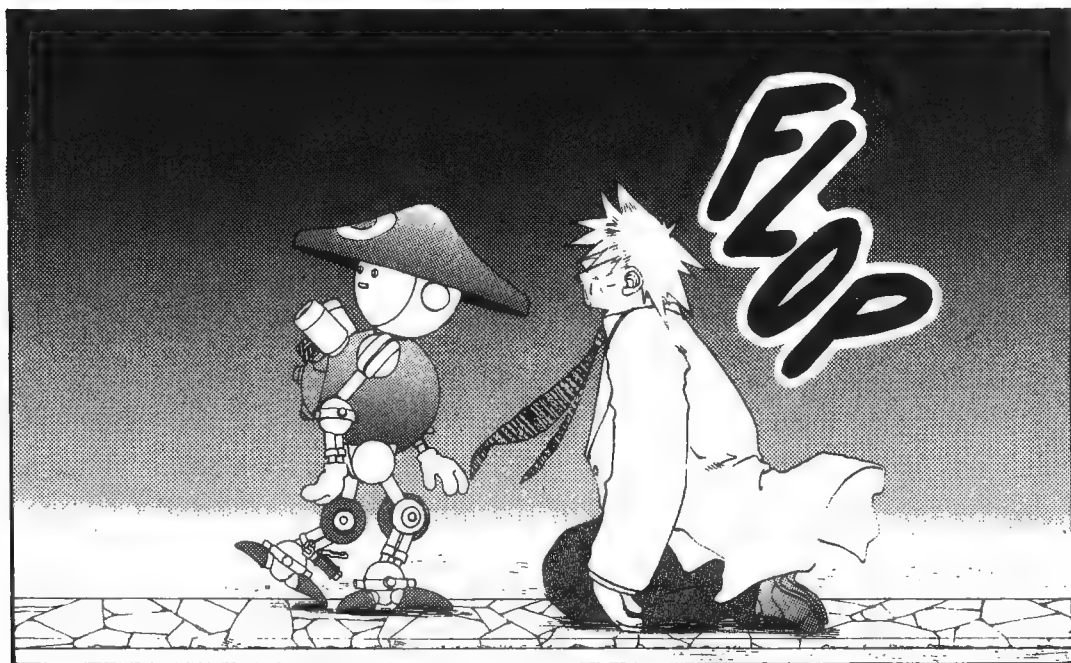
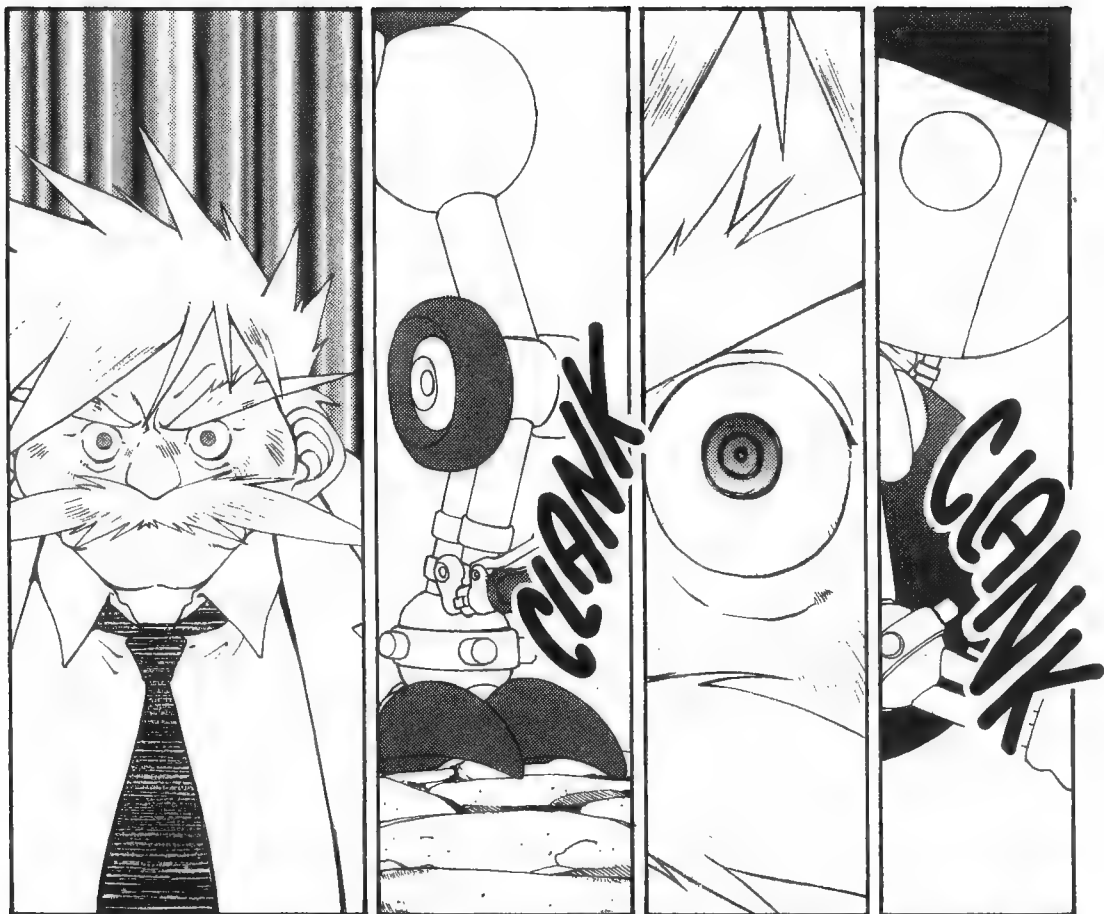
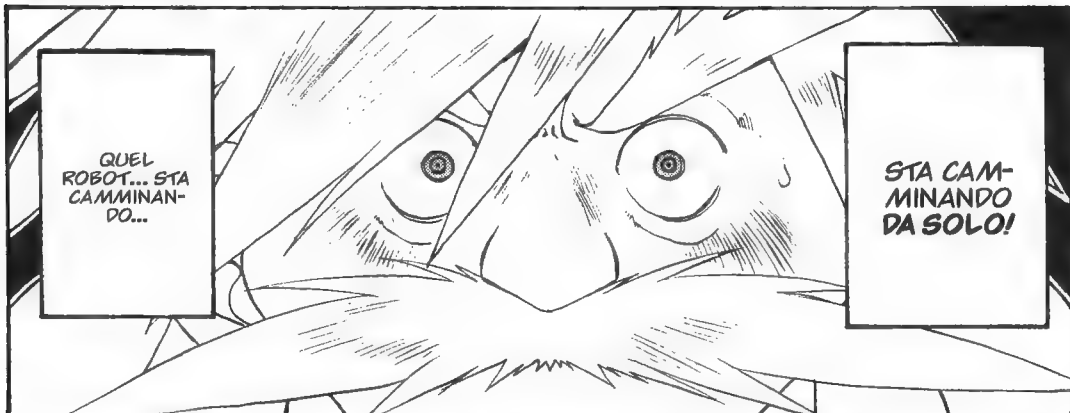
UH...
...POTRESTI TOGLIERTI DI LÌ?
SSST! ZITTO!
COS...?!
FLAP

AAAH!

VOGLIO FARLO CAMMINARE... VOGLIO FARLO CAMMINARE...

HM?!

DEV'ESSE-RE QUI...

CLANK
CLANK
FLOP

L-LE MIE RICERCHE...

...SONO ANDATE IN FUMO...

MA CHE DICO?!
COSA C'E' DI COSI' IMPORTANTE NEL FATTO DI CAMMINARE?!
LA RAZZA UMANA HA ANCORA UN SOGNO...
...IL SOGNO IRREALIZZATO DI CREARE UN AUTOMA PERFETTO...
...CAPACE DI PARLARE...
...DI CORRERE...

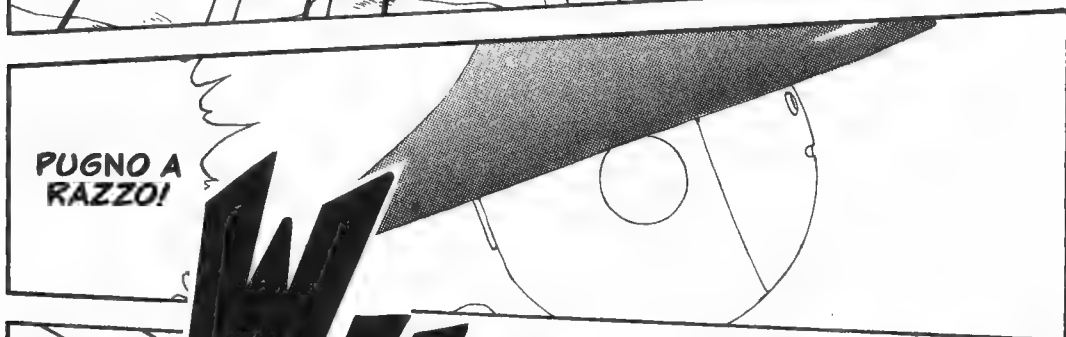
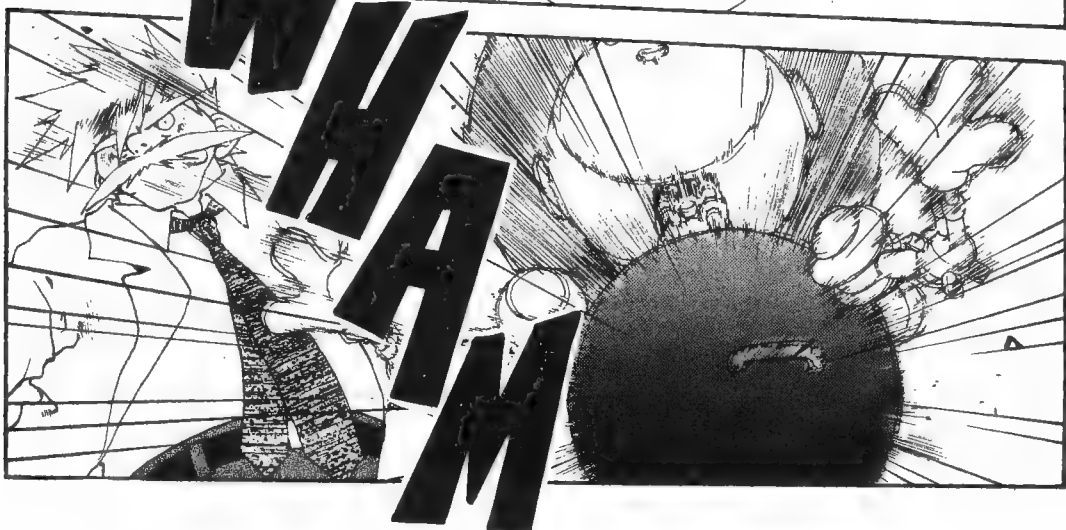
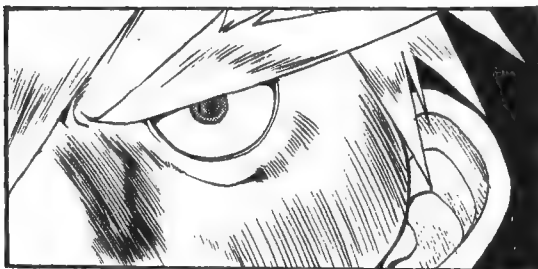
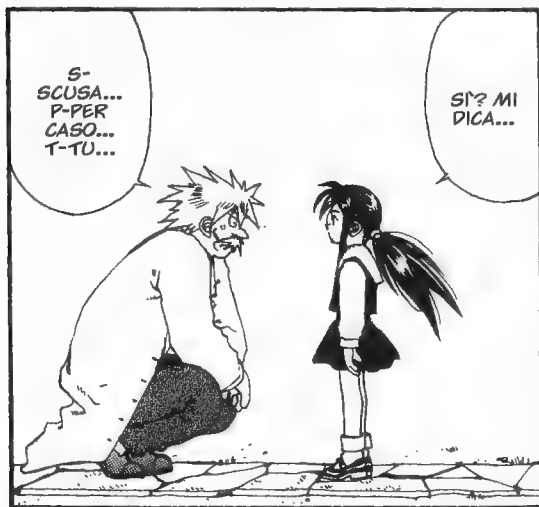
L'UOMO DESIDERA CREARE UN ANDROIDE!
...E DI SORRIDERE SPONTANEA-MENTE!
PUGNO A RAZZO!
WHAM

UH?
CHE?!
CLANK
SWISH
COSÌ IMPARI, MANIACO!

BENVENUTO, SIGNORE!

SÌ? MI DICA...
S-SCUSA... P-PER CASO... T-TU...

PU...
PU-PU...
PUGNO ARAZZO!

E PER GIUNTA, SA LANCIARE UN PUGNO A RAZZO...
UN ANDROIDE...

IL SOGNO DELLA RAZZA UMANA...

LEI PARLA...
...CORRE...

...E SORRIDE SPONTANEA...

DUNQUE...

UN PROFESSORE DELLA NOSTRA UNIVERSITÀ.
...CHI E' QUESTO TIPO?

¡PROBABILE!
PER ME E' SOLO UN MANIACO!

QUELLO LI' SI È PERMESSO DI ALZARMI LA GONNA IN QUESTO MODO!

AH.

SEMBRA CHE STIA RIPARANDO IL ROBOT GUARDIANO BANPEI...
CHE FINE HA FATTO SKULD?
OH, NO!

OH...

OW...

EHI, TU!

SILENZIO!

DEVI PIANTARLA DI METTERTI A STRILLARE OGNI VOLTA CHE QUALCUNO TI VEDE LE MUTANDE!

SEMBRI UNA SMORFIOSA!

DICI COSÌ PERCHÈ NON È SUCCESSO A TE!

OH, CAPIRAI! SECONDO TE HO PROBLEMI DI QUEL TIPO, IO?

MH...

OH, PARE CHE SI SIA RISVEGLIATO!

BLINK
NON DIRMI CHE ANCHE TU SEI UN ANDROIDE?!
SMASH

MMM...

HO CAPITO PIU` O MENO LA SITUAZIONE...

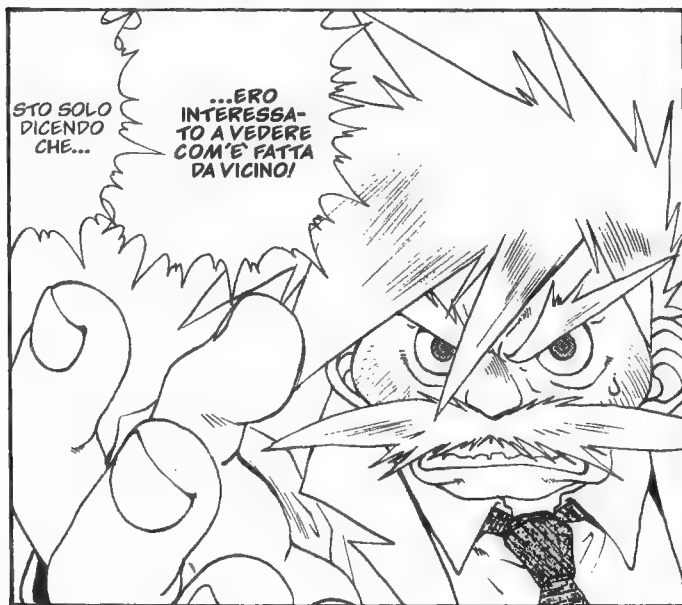
IN BREVE, SEI UNO SCIENZIATO MANIACO, GIUSTO?

OVVIO!

PERCHE` NON LASCI CHE SI SPIEGHI DA SOLO?

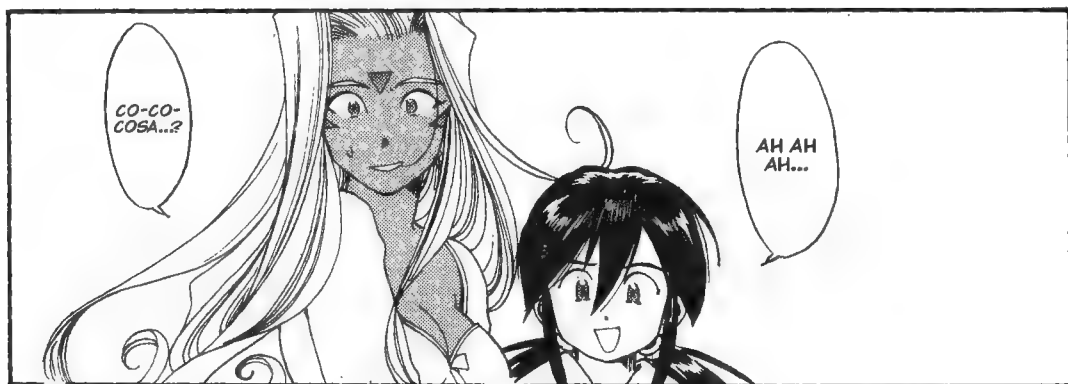
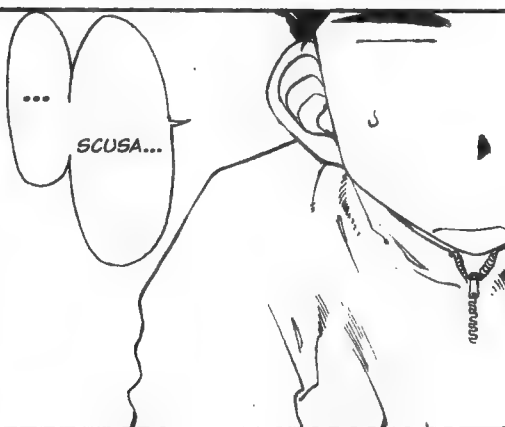
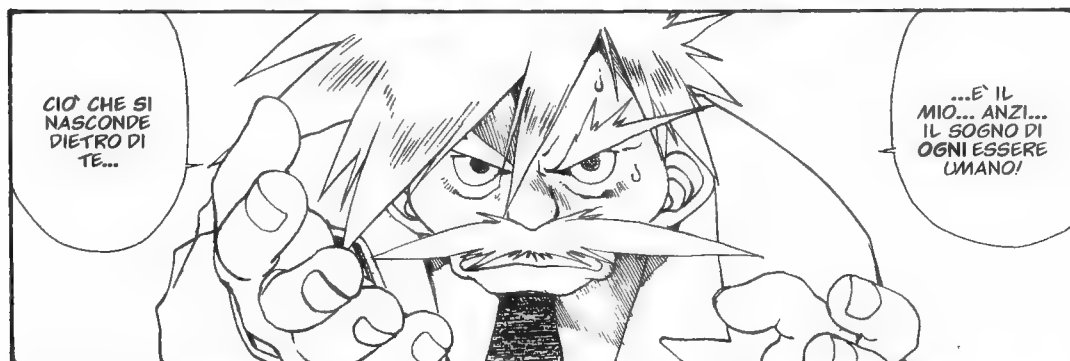
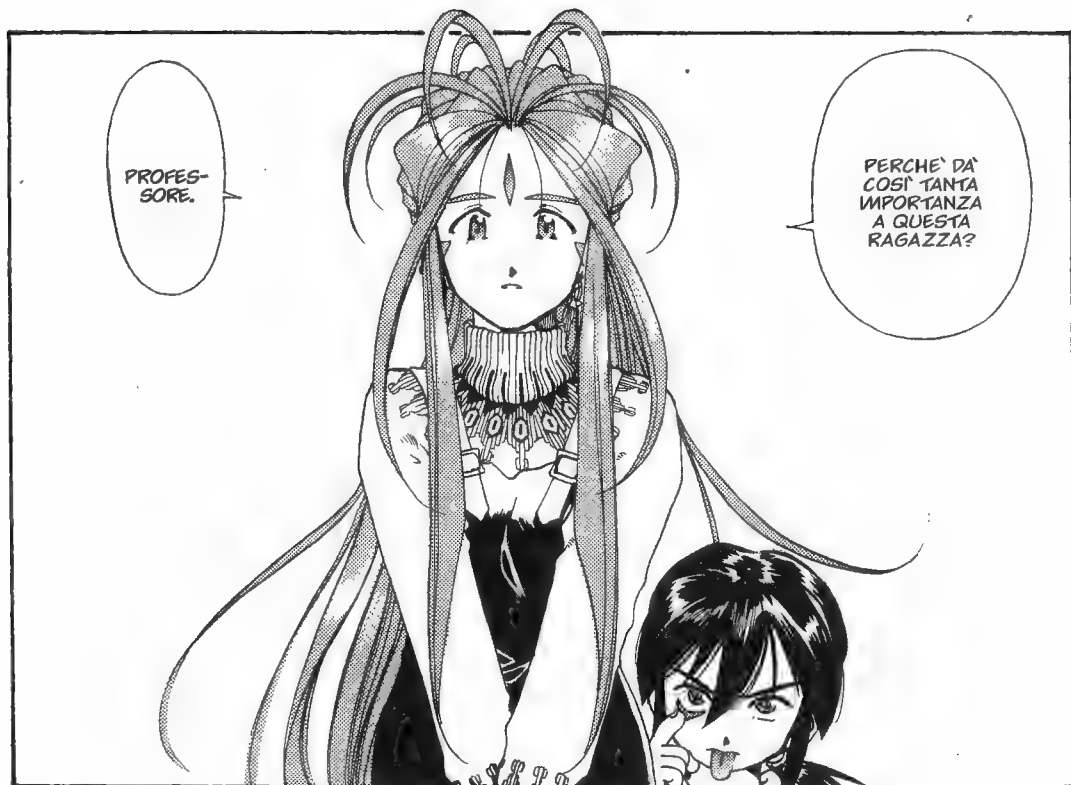
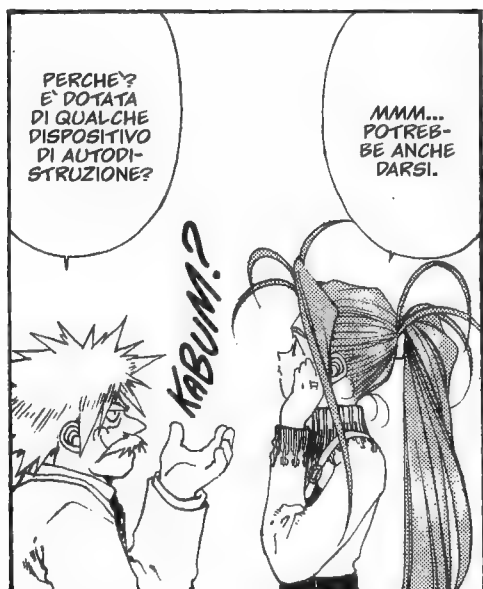
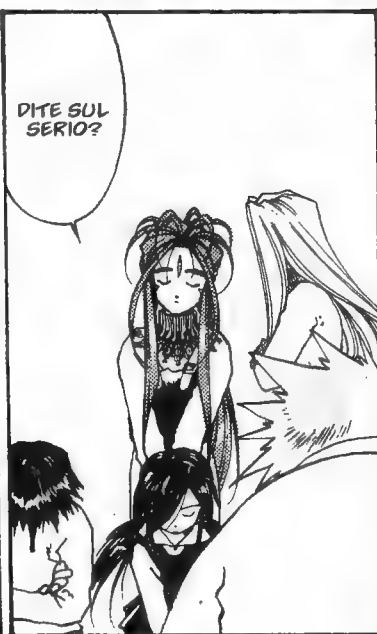
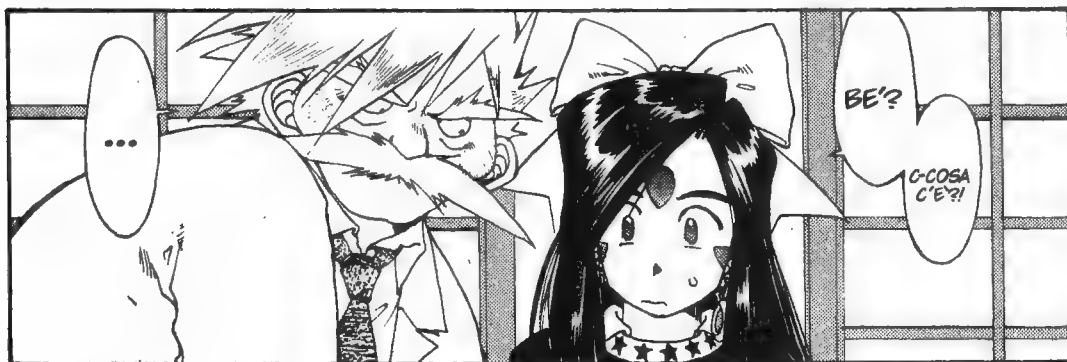
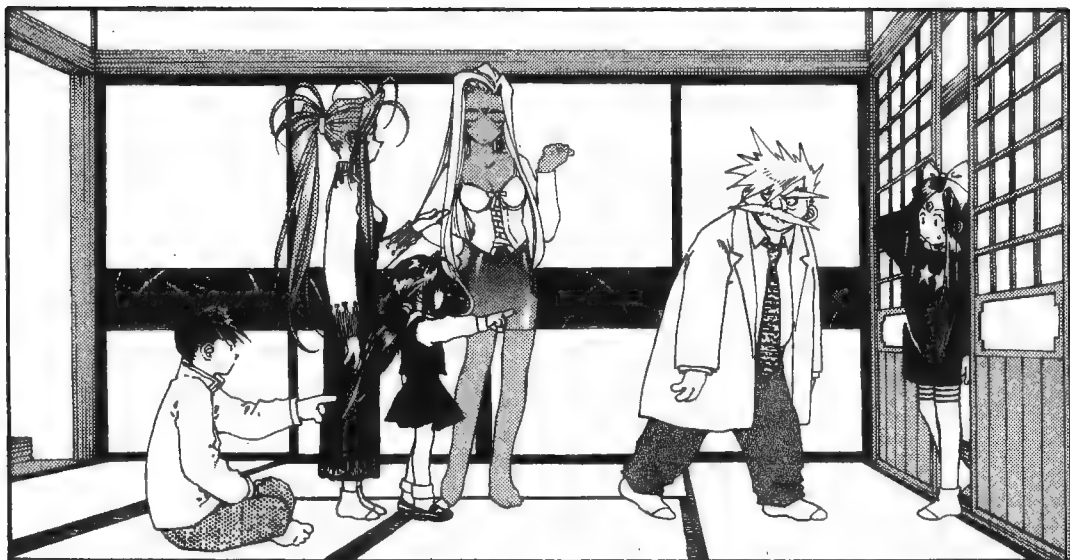
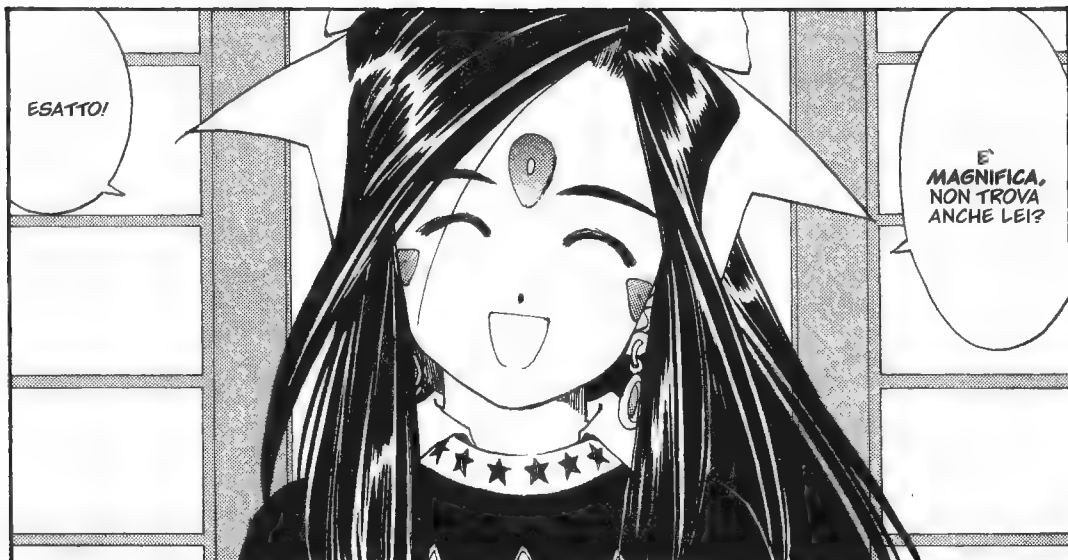
IO...

...IO VOLEVO...

...VOLEVO SOLTANTO VEDERE COS'AVEVA LÀ SOTTO!
E' PROPRIO UNO SCHIFOSO... NON SI VERGOGNA NEMMENO A DIRE UNA COSA DEL GENERE...
TE LO DICEVO CHE E' UN MANIACO.
E' UN LURIDO PORCO!
DI MALE IN PEGGIO... PURE DA VICINO VOLEVA VEDERLA!
STO SOLO DICENDO CHE...
...ERO INTERESSATO A VEDERE COM'E' FATTA DA VICINO!

...E LA SCIENZA NON SI FERMA DAVANTI A NULLA!

TI ESAMINERÒ...

...PEZZO PER PEZZO...

TI SMONTERÒ IN MILLE PARTI!

AH AH AH...
CO-CO-COSA...?
YAAAAAAH!
AH! COME HAI FATTO?!
TECNICA DELLA SPARI-ZIONE!
...
SCUSA...

...TI DISPIACEREBBE TOGLIERTI DA LÌ?
OH, UFFA! VUOI STARE ZITTO?!
EH EH EH...
AAAAH!
UH AH AH AH!
RIPENSANDOCI BENE, IO NON HO BISOGNO DI FUGGIRE...

PROFESSORE.

PERCHE` DA` COSI` TANTA IMPORTANZA A QUESTA RAGAZZA?

IN OGNI CASO...

...TEMO CHE NON POSSA SMONTARLA.

...SI TRATTA SEMPLICEMENTE DI RISPETTARE LA SUA VOLONTÀ.

UN PROGRAMMA NON E` UN ESSERE SENZIENTE!
E` AS-SUR-DO!
LA VOLONTA`?!
...
DOVE SI TROVA IL GENIO CHE L'HA CREATA?
VLAM
DATE LE CIRCOSTANZE, PARLERO` DI-RETTAMENTE AL SUO CREA-TORE!
E` COLPA VOSTRA... AVETE FATTO UN SACCO DI BACCANO!
UFF... CI E` VOLUTO PIU` TEMPO DI QUANTO IM-MAGINASSI...

BE'?
C-COSA C'E'?!
...

SEI STATA TU A CREARLA?!
DITE SUL SERIO?
STATE SCHER-ZANDO, VERO?

OH, MIA DEA! - CONTINUA

Kenichi Sonoda

EXAXXION

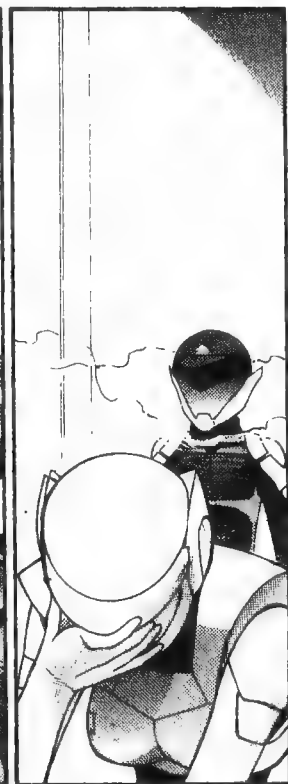
CORPO ESTRANEO

FFHHMMM

NO... E' UNA FARDIANA...

ORA CAPISCO...
TAP
GNIP
RISPETTO A VOI FARDIANI...
...NOI TERRESTRI...
SNIKT
PISSH
...SIAMO PIÙ ROBUSTI!
WHISSS
WHAM

HHMMMMM
TAP
CRACK
HANF
HANF
HANF
...
MINA-GATA?!
E' IMPOSSIBILE METTERTI IN CONTATTO CON L'EXAXXION.
QUAL-CUNO MI RICEVE?
MI SENTI, AKANE? SONO IO!
SCUSA SE NON MI SONO FATTA SENTIRE, MA ERO IMPEGNATA A CAMUF-FARMI.
SEI VIVA?!

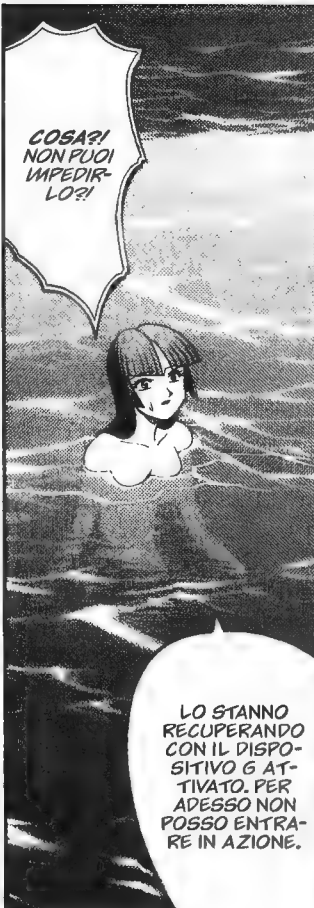
WHIRRRR

HO DOVUTO LASCIARE CHE MI PORTASSERO VIA CIRCA **TRENTA CHILI** DEL MATERIALE DI CUI SONO COSTITUITA...

CIANK CIANK

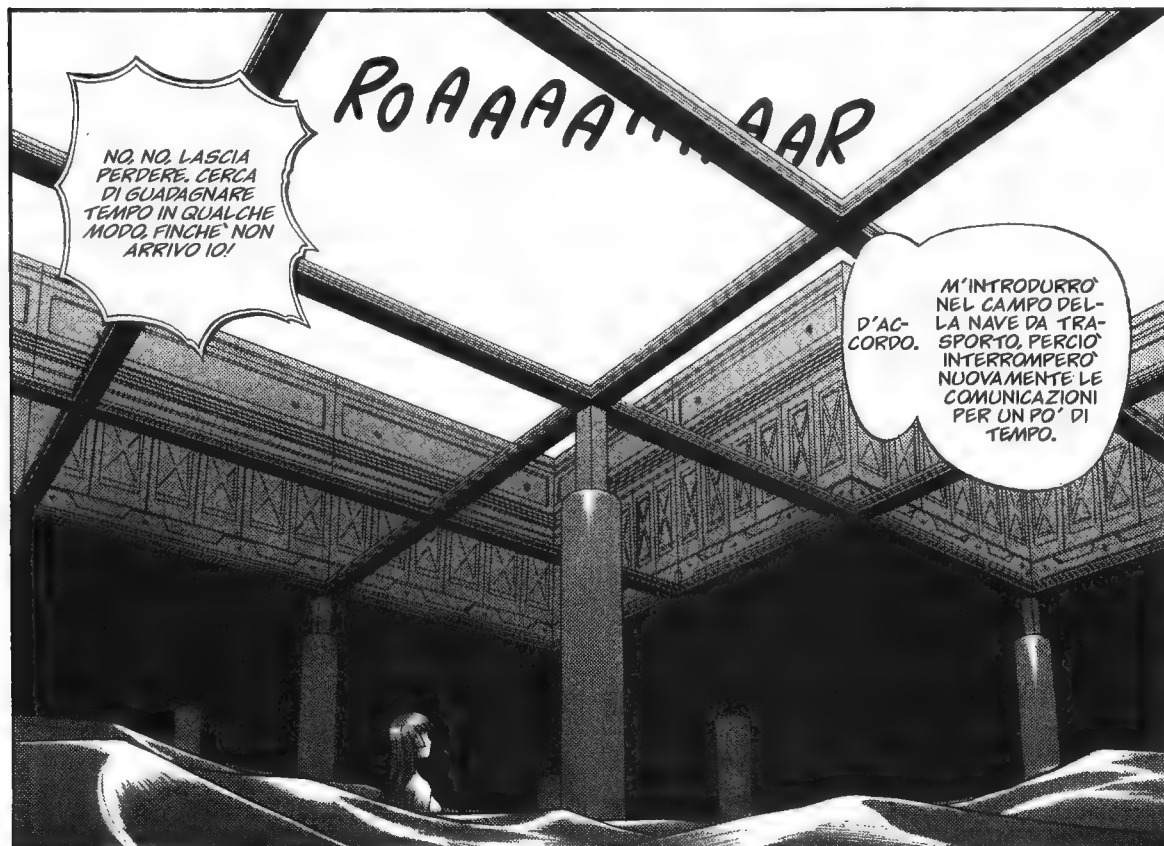
PER CAMUFFARE IL PESO DELLA MIA PARTE PRINCIPALE AFFONDATA IN MARE HO DOVUTO USARE UNA **ROCCIA**...

INTANTO, PERÒ, L'EXAXXION ORA STA PER ESSERE CARICATO SULLA NAVE DA TRASPORTO NEMICA. L'HANNO SOLLEVATO INSIEME A UNA ENORME ZOLLA DI TERRENO.

COSA?! NON PUOI IMPEDIRLO?!

LO STANNO RECUPERANDO CON IL DISPOSITIVO G ATTIVATO. PER ADESSO NON POSSO ENTRARE IN AZIONE.

E SE SPARASSIMO CON L'EXACANNON...?

PURTROPPO IL CANNON È RIVOLTO VERSO LA BASE DEGLI ASCENSORI. VUOI SPARARE LO STESSO?

ROAAAAAAAAAR

NO, NO, LASCIA PERDERE. CERCA DI GUADAGNARE TEMPO IN QUALCHE MODO, FINCHÉ NON ARRIVO IO!

D'ACCORDO.

M'INTRODURRÒ NEL CAMPO DELLA NAVE DA TRASPORTO, PERCIÒ INTERROMPERÒ NUOVAMENTE LE COMUNICAZIONI PER UN PO' DI TEMPO.

MINAGATA? EHI! PERCHE` INTERROMPI...?
SEI... HOICHI?
A-ATTENTA! E` PERICOLOSO...
EXAXXION
TU... SEI HOICHI?
C-COME DICEVANO I TELEGIORNALI...
E TU... SEI LA SORELLA MAGGIORE DI AKANE?
ALLORA... ERA VERO!
DIMMI...
FINO A CHE PUNTO LE INFORMAZIONI SU DI TE SONO VERE?
N-NON HAI SUL SERIO DISTRUTTO STRADE E ATTACCATO L'ESERCITO CON QUEL ROBOT GIGANTESCO, VERO?
N-NON HAI MICA UCCISO DEI BAMBINI E UNA DONNA INCINTA IN CITTÀ, COME HANNO DETTO, VERO?
AKANE E I MIEI GENITORI SONO SALVI?

PERCHÈ NON DICI NULLA?!
NON È VERO CHE PER COLPA TUA SONO MORTI TANTI STUDENTI DELLA TUA SCUOLA, GIUSTO?
RISPONDI!

UGH...
CRACK
CRACK
AH!
NNGHAAAAAAH!
WHAM
HOICHI!
EHI!
DASH

MALEDI-
ZIONE!
DANNATO
VECCHIO!

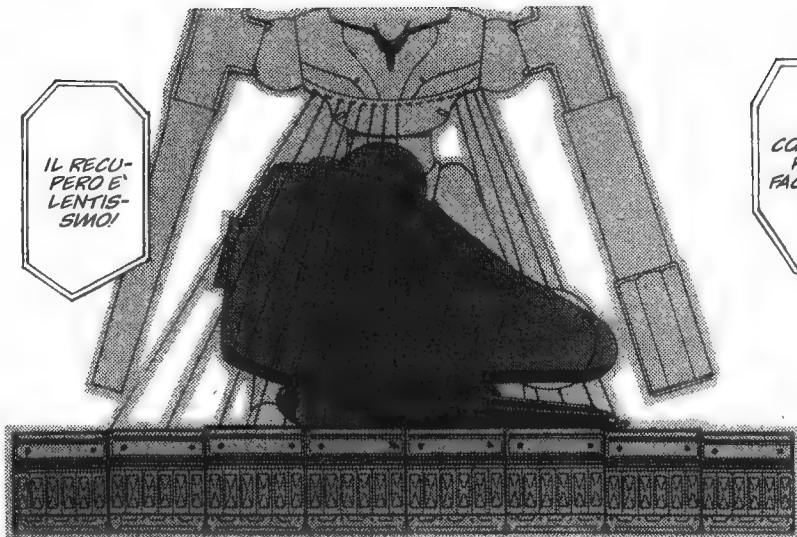
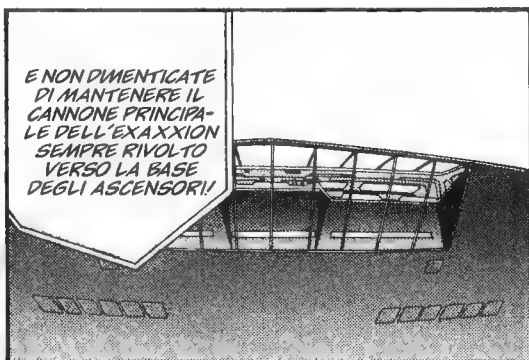
CHE FINE HA FAT-
TO LA CONTRO-
MANIPOLAZIONE
DELLE INFOR-
MAZIONI DI CUI
ANDAVA TANTO
FIERO?!
LA GENTE MI
CONSIDERA
UN MOSTRO!
NON LO SOP-
PORTO!

KLANK
WHMM
GRIND

SEI D'IM-
PICCIO!
GUN...
WHINN

...SET!
STUNK
CANNON 50
CHACK

TOGLITI DI MEZZO!
WHHMM
IL GRANDE HOICHI...
EXAXX
...DEVE PASSARE!
BABANE
SHOT 12L
GCHHHH MM MM MM

COMANDANTE PRESSIN, FACCIA QUALCOSA!
IL RECUPERO E` LENTISSIMO!

E NON DIMENTICATE DI MANTENERE IL CANNONE PRINCIPALE DELL'EXAXXION SEMPRE RIVOLTO VERSO LA BASE DEGLI ASCENSORI!
SE NECESSARIO, ABBREVIATE I TEMPI ABBASSANDO CONTEMPORANEAMENTE DI QUOTA LA GASTARF!
MOSTRATECI IL COUNTDOWN FINO AL TERMINE PREVISTO PER L'OPERAZIONE!

MOLTO BENE!
ABBIAMO FATTO IN MODO CHE QUESTE INFORMAZIONI VENGANO TRASMESSE AI NOSTRI NEMICI.
QUESTO E` OVVIO!
MANTENETE I TERRESTRI IN OSTAGGIO SULLA BASE DEGLI ASCENSORI!
SWISH
ANCHE A RECUPERO TERMINATO, MANTENETE INVARIATO IL SUO ASSE FINCHE` NON AVREMO IL CONTROLLO COMPLETO DEL ROBOT!
BLISH

COSA C'È?

UNO STRANO MOVIMENTO... ESISTE LA POSSIBILITÀ CHE QUALCHE CORPO ESTRANEO SIA RIMASTO ATTACCATO SULLA SUPERFICIE DELLA ZOLLA DI TERRA STACCATA...

VOGLIAMO CONTROLLARE PRIMA DI COMPLETARE IL RECUPERO?

NON IMPORTA! BISOGNA STRINGERE I TEMPI!

GCHHIMMMMMMM

BSSSSH

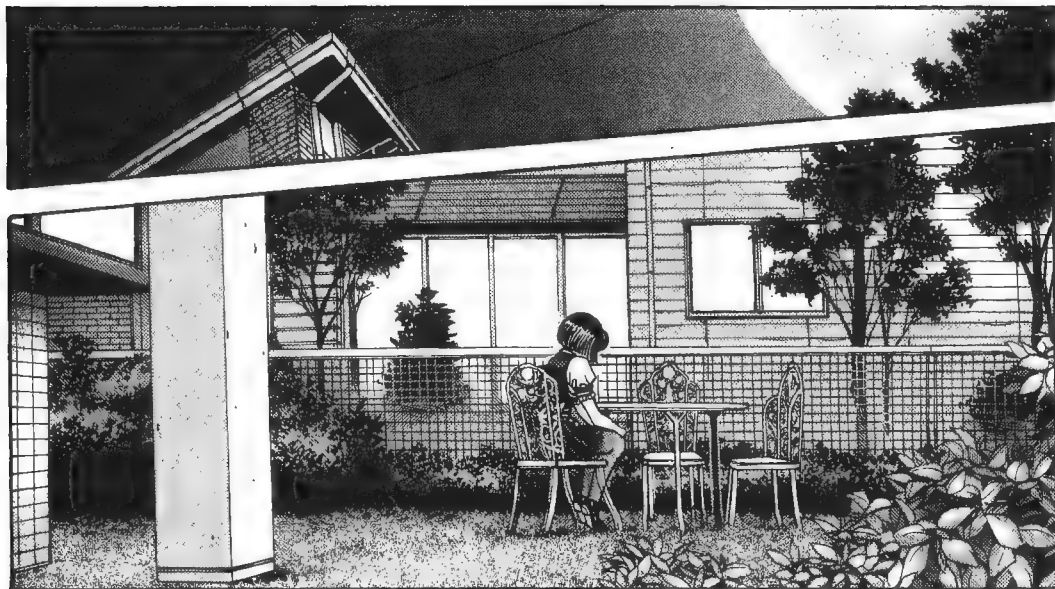
CHUNNK

EXAXXION - CONTINUA

Sanae Miyau &
Hideki Nonomura

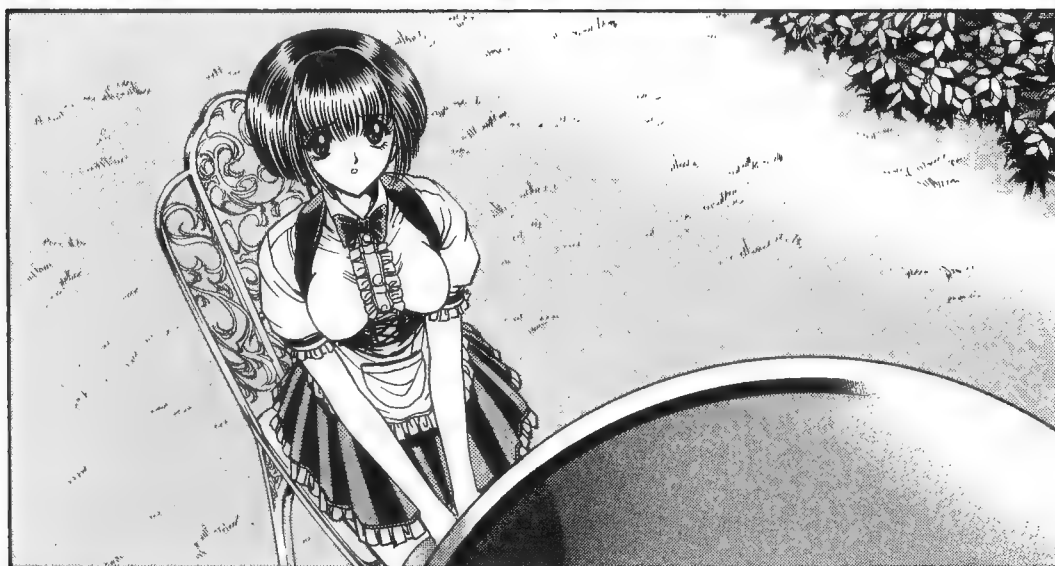
OFFICE REI

I DUE YUTA

DAGLI STESSI AUTORI: TIENI DURO MARIN! (VM 18), A SETTEMBRE IN LIBRERIA

HO DECISO... CREDERÒ IN MIREI...
SENTO CHE È LA COSA PIÙ GIUSTA DA FARE...

A QUESTO PUNTO, PERÒ, NULLA POTRÀ PIÙ ESSERE COME PRIMA, QUANDO LA MIA SORELLINA RAPPRESENTAVA TUTTO PER ME...

CERTE SUE ESPRESSIONI, CHE NON CONOSCEVO FINO A OGGI...
...MI TORNANO SEMPRE IN MENTE, ANCHE QUANDO LA VEDO SORRI-DERE...

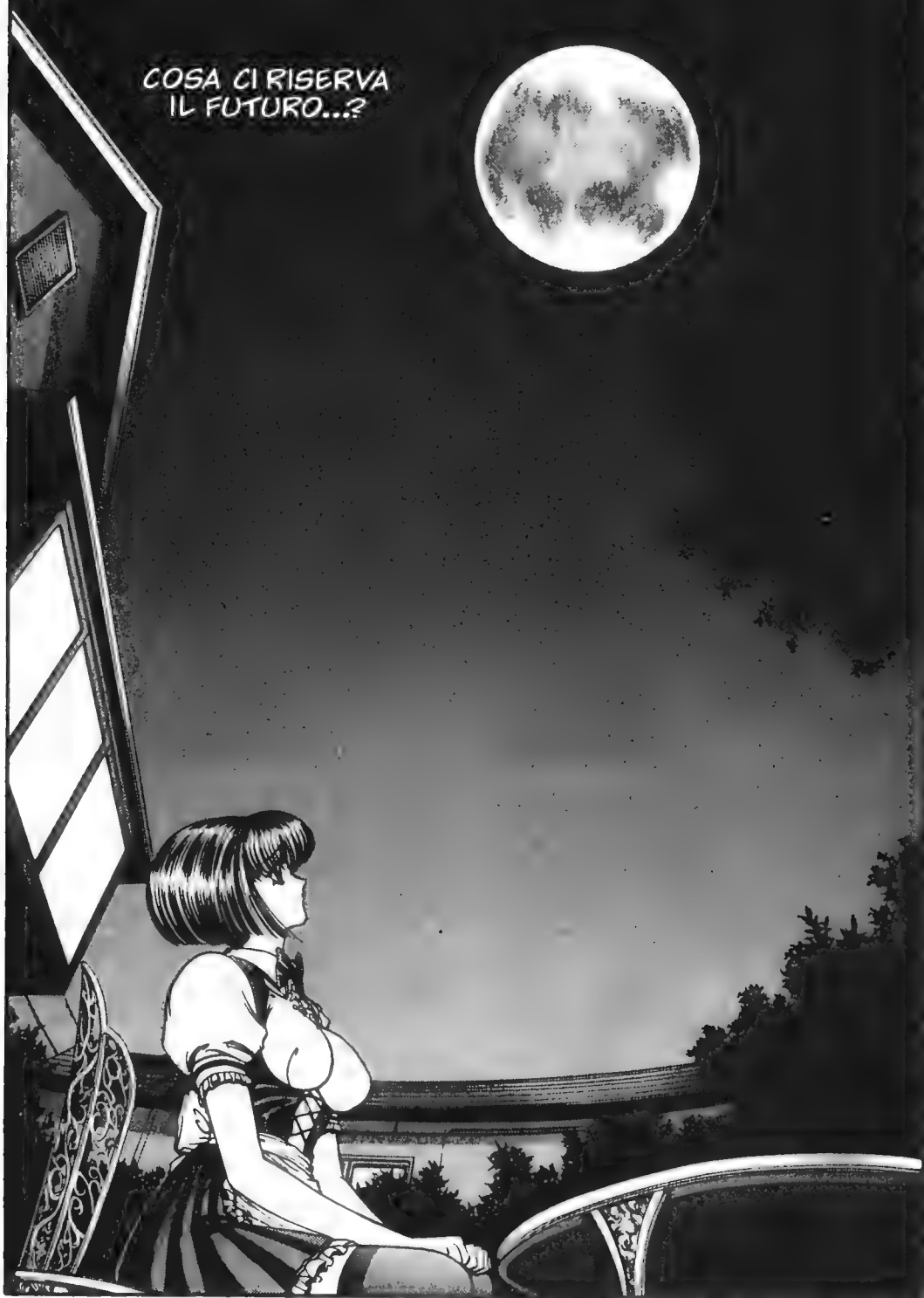
E ANCHE YUTA...

COSA CI RISERVA
IL FUTURO...?

MOLTO IM-PRUDENTE DA PARTE TUA!

GRAB

RATTLE RATTLE

UNA GIOVANE DONNA CHE SE NE STA IN GIRO DI NOTTE DA SOLA...

AARGH!
LASCIAMI, MANIACO!
ENNE-O. NO.
STRIZZ

CHUMP
AHIO!

SENTI UN PO', PICCOLA TAGLIOLA UMANA... TI INFORMO CHE CONTINUANDO A COMPORTARTI IN QUESTO MODO NON POTRAI AVERE MOLTO SUCCESSO CON GLI UOMINI!
NON SONO AFFARI TUOI!
MBLLL
PER UN MANIACO COME TE, SONO STATA ANCHE TROPPO DELICATA!

NON MI ASPETTAVO DI ESSERE CONSIDERATO UN MANIACO DA TE...
SONO SEMPLICEMENTE ONESTO CON ME STESSO...
SEI SEMPLICEMENTE UNA BESTIA!

AH AH AH AH AH!
SEI PROPRIO SEVERA, EMIRU!

Q-QUESTA SUA REAZIONE MI HA SORPRESO...
LUI... E' CAPACE DI RIDERE COSÌ ALLEGRAMENTE?

CREDEVO CHE...
...LE SUE ESPRESSIONI...
...FOSSERO SOLO QUESTE...

* VEDI KAPPA MAGAZINE 110. KB

L'HO AP-
PREZZATO
DAVVERO
MOLTO...

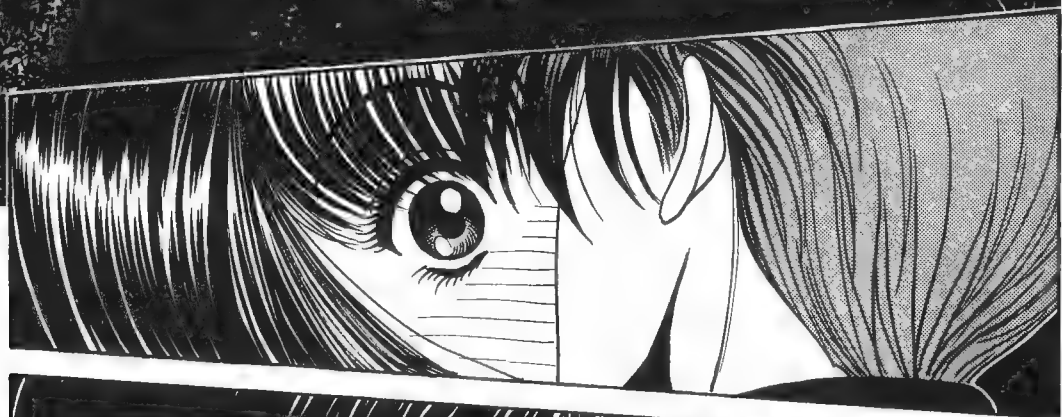
...N-NON E` POSSIBILE...

...PROPRIO CON LUI...?!

I-IL MIO... PRIMO BACIO...

SE QUEL TIPO FOSSE STATO IL VERO YUTA...

...AVREI POTUTO EVITARE DI SOFFRIRE...

QUESTO È TROPPO!

PERCHE', YUTA? PERCHE'?
IL MIO SOGNO... IN FRANTUMI...
STOP
THUMP
SKREEEK
NON HO MAI DETTO NULLA DI TUTTO QUESTO A YUTA...
MA CERTO...

NON GLI HO MAI PARLATO DEI MIEI SENTIMENTI...

E STA' PIU' ATTENTA, STUPIDA!

WRRRRRR

...DEL MIO AMORE PER LUI...

DOVE DIAVOLO TI CREDI DI ESSERE, SU UNA PISTA DA FORMULA UNO?!

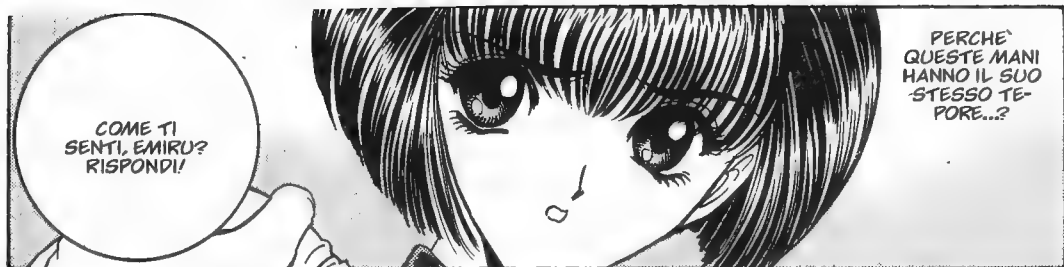
BRUTTO IMBECILLE!

COME TI SENTI, EMIRU? RISPONDI!
PERCHE` QUESTE MANI HANNO IL SUO STESSO TE-PORE...?

T-TI PREGO... LASCIAMI...
...EMIRU?

TI HO DETTO DI LASCIAR-MI!
NON TOCCARMI!
MA CHE FAI?! GRIDI E TE LA PRENDI CON ME, ADESSO?! LA GENTE PENSE-RA` CHE TI STO AGGREDENDO!
GUARDA CHE SO COME CHIUDERTI LA BOCCA!
GUAI A TE SE LO FAI!

SWISH

FTUPP

PIANTALA. TI HA DETTO DI NON TOCCARLA.
NON E` UN COMPORTAMENTO DA GENTILUOMO.
TAP TAP TAP

FLIP

MALE-DETTO...

MA TU...
QUEL MODO DI PARLARE... QUEL PORTAMENTO... COSÌ SNOB...

...NON SARAI PER CASO HIRYU?!
FLIP

DA QUANTO TEMPO, EMIRU CARA...

TI TROVO RADIOSA, PRINCI-PESSA...

SEI BEL-LA COME SEMPRE...

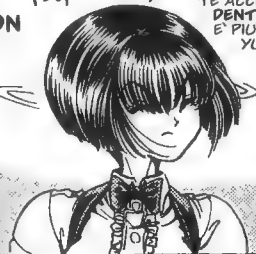
MA COME FA A NON **CREPARE DALL'IMBARAZZO** NEL DIRE COSE DEL GENERE?

STASERA C'E` LA LUNA PIENA, MA IL SUO MISTERIOSO BAGLIORE SBIADISCE NEL NULLA SE PARAGONATO A TE...

INVIDIO DAVVERO LA MIA SORELLINA...
ESSERE TRATTATA IN QUEL MODO E` IL SOGNO SEGRETO DI OGNI RAGAZZA...

E INVECE IO...
IL MIO SOGNO INFRANTO...

BE'... FISICAMENTE NON C'E` ALCUNA DIFFERENZA... E` COME SE FOSSI STATA BACIATA PROPRIO DA YUTA...

MA PURTROPPO NON E` VERO!
FLOP
FLOP
NON POSSO ASSOLUTAMENTE ACCETTARLO! DENTRO NON E` PIU` IL MIO YUTA!

OH, NO!
MA PERCHE` MI TORNA IN MENTE IL CONTATTO CON LE SUE LABBRA?!

MA PERCHE`?
SIGH
IL MIO PRIMO BACIO...
SONO STATA PRESA IN GIRO...

E MI RI-
VOLGE PURE LA
PAROLA! E' PER
COLPA SUA SE
STO COSÌ!
EHI, EMIRU!
CHI DIAVOLO
E' QUEL
TIPO COSÌ
SNOB?

TICKLE
TICKLE
TICKLE
TICKLE
AAH
AH AH
AH AH
AH!

UMPF
EHI,
EMIRU!

E'
HIRYU
KO...
...UN CUGINO
DELLA MIA
SORELLINA!

NON
DOVEVI
USARE LA
FORZA IN
QUEL
MODO!
TI SEI COM-
PORTATO
IN MODO DA
MERITAR-
TELO!

WHUP
L'HO FATTO
PERCHE'
M'IGNORI!
MA CHE
DIAVOLO
COMBINI?!

BLUSH
I-IN QUELLA... SITUAZIONE...

RICHIAMARE LO YUTA DI UNA VOLTA...

TI CHIEDO SCUSA.

NON INTENDEVO QUESTO!
LA PROSSIMA VOLTA TROVERO` UN POSTO PIU` ADATTO. MAGARI SUL LETTO!

COSA?!

QUESTO...
...E` L'OBIETTIVO DELLA MIA VISITA IN GIAPPONE, EMIRU.

LO YUTA ...?
COM'È POSSIBILE FARE UNA COSA DEL GENERE, HIRYU?

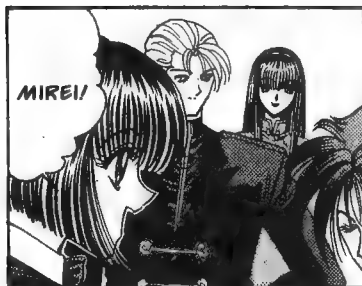
LO TEMEVO. HAI DIMENTICATO UN FATTO IMPORTANTE, EMIRU.
IO SONO UN DIVINATORE, IL SUCCESSORE DI HOSHO...
...IL PIÙ GRANDE DI TUTTI I TEMPI.

SE TU NON AVESSI ALTRI PENSIERI PER LA TESTA...
...NEL MOMENTO ESATTO DEL MIO ARRIVO AVRESTI CAPITO TUTTO.

L'ARTE DEL RICHIAMARE LE ANIME...

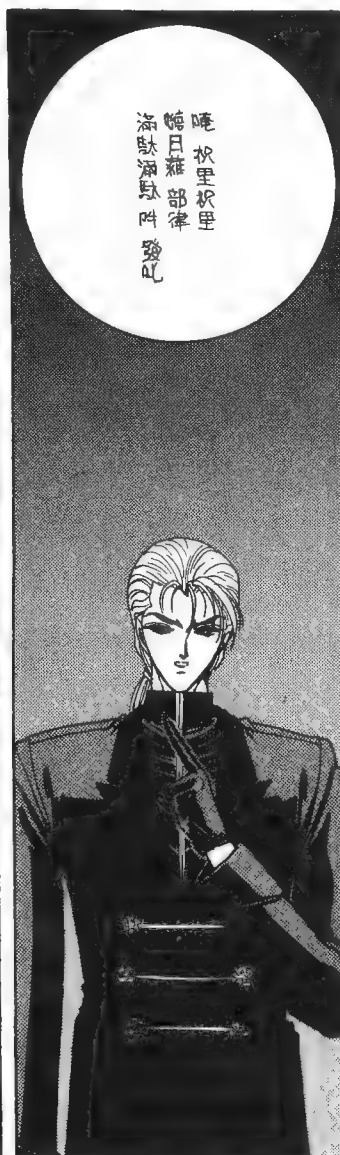
APPLICHERÒ TALE TECNICA CON UN MIO METODO PERSONALE.
ESISTONO PERSONE CHE DORMONO PRATICAMENTE PER TUTTA LA LORO VITA. PARLO DI CHI È IN COMA, IN STATO NEUROVEGETATIVO...
QUESTA ARTE SERVE PER RIPORTARE LA COSCIENZA IN SUPERFICIE, QUANDO QUESTA GIACE SOMMERSA NELLE PROFONDITÀ DEL SUBCONSCIO DI UNA PERSONA...

MA ALLORA, COSÌ...
...POTRÒ RIAVERE IL MIO YUTA!

MIREI!

LO SAPEVO! LA MIA SORELLINA DESIDERA IL BENE DI YUTA!
E' STATA LA MIA SORELLINA A FAR VENIRE HIRYU!

TU TUM
UGH!

唵 枳里枳里
嚩日羅 部律
満駄満駄 吽 發吒

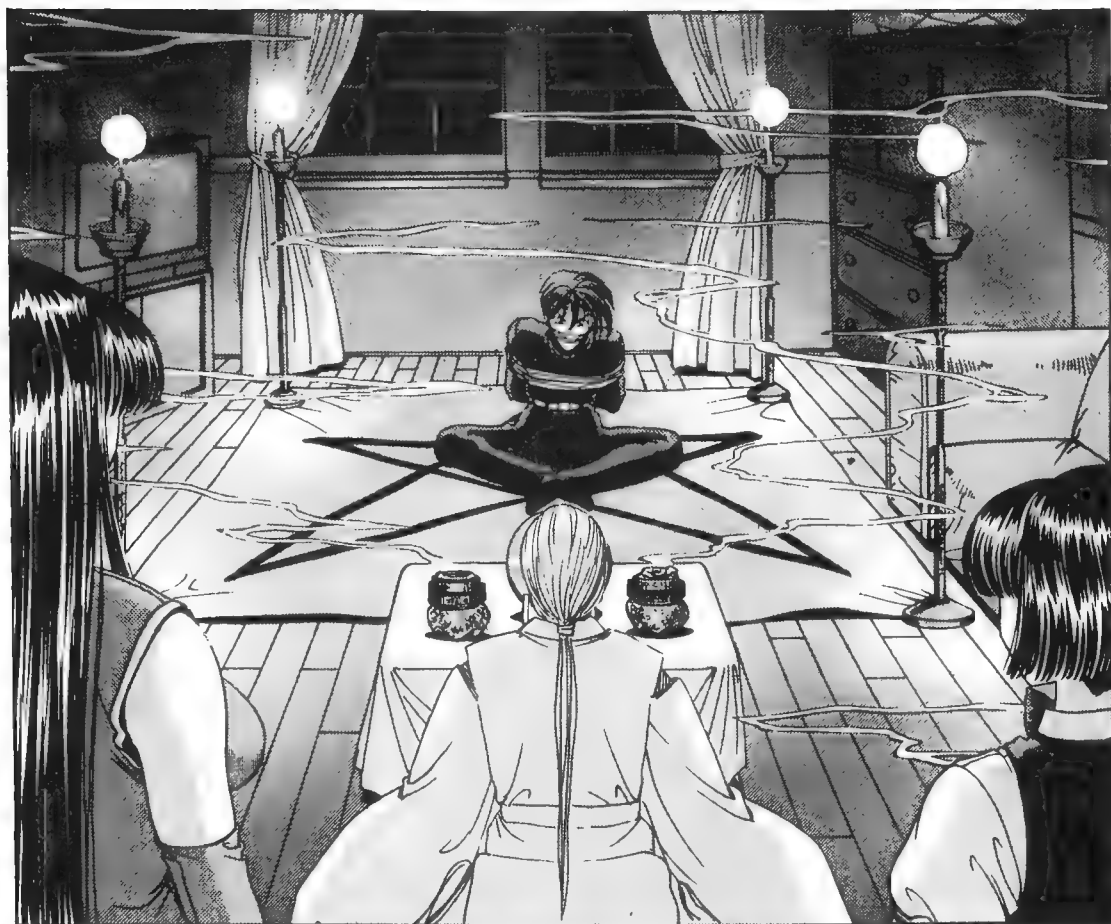
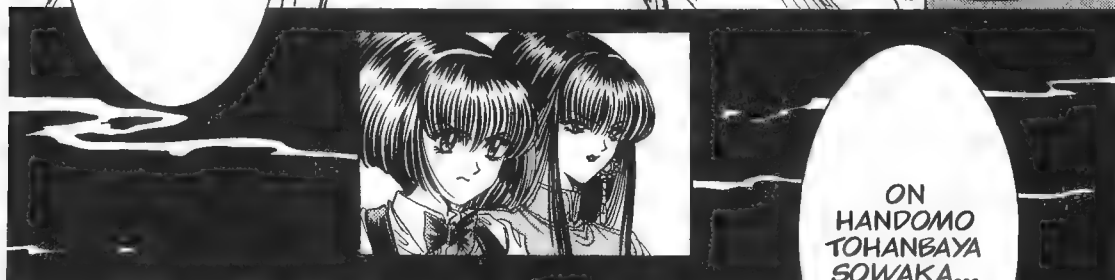
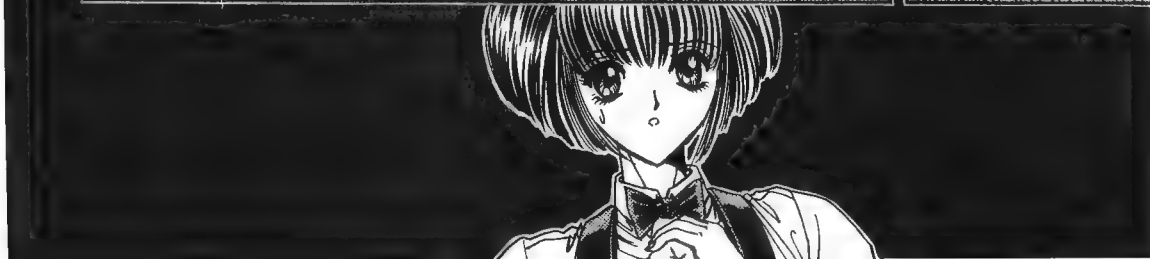
E TU CREDI VERAMENTE CHE IO COLLABORERÒ A UNA COSA DEL GENERE?!
PUAH! È ASSURDO!

N-NON RIESCO... A MUOVERMI...
M-MA CHE...?!

NESSUNO LO PRETENDE.

TI HO IMPOSTO UN LEGAME INVISIBILE.
GRAZIE PER LA COLLABORAZIONE.

HO COME L'IMPRESSIONE CHE PRODURRÀ SCHIAMAZZI.
OCCORRERÀ ANCHE UN BAVAGLIO, SECONDO VOI?
FORSE SÌ...
COSA?!

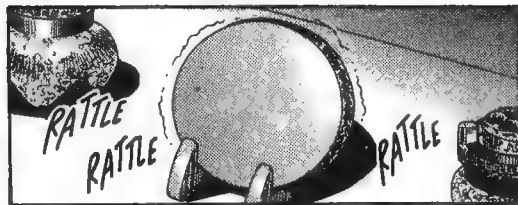
MMMH MMMGH MMPH!
ME LA PAGHERANNO! MALEDETTI BASTARDI!

TUTUM TUTUM TUTUM

ON SOBAHANBA SHUDA SABBA DARAMA SOBA-HANBA SHEDO KAN...
ON TATAKYATO TOHANBAYA-SOWAKA...
ON HANDOMO TOHANBAYA SOWAKA...
WHUMP
UH! C-COS'È STATO?!

MMGH!
LA MIA TESTA!
FLIP
ON BASARU TOHANBAYA SOWAKA...
WHISS
ON BASARU TOHANBAYA SOWAKA...

ON BASARAGINI HARACHI HATAYA...
...SVAHA!

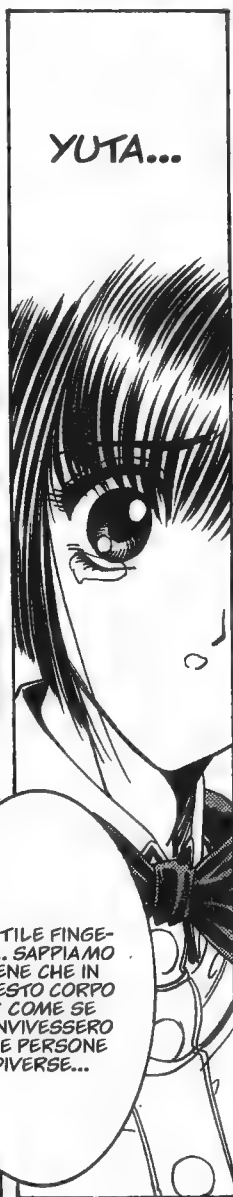
Y-YUTA...
YUTA!

...EMIRU...
YUTA...
QUESTO TONO DI VOCE... QUESTA ESPRES-SIONE...
E` LUI... LO RICONOSCO...
SIGH...
SIGH...
SIGH...

RATTLE
RATTLE
RATTLE

SIGH...
SIGH...

HAI PIANTO PER ME...
EMIRU... MI HAI CHIAMATO YUTA...

P-PERCHÈ TE NE STUPISCI..?
È NATURALE, NO?

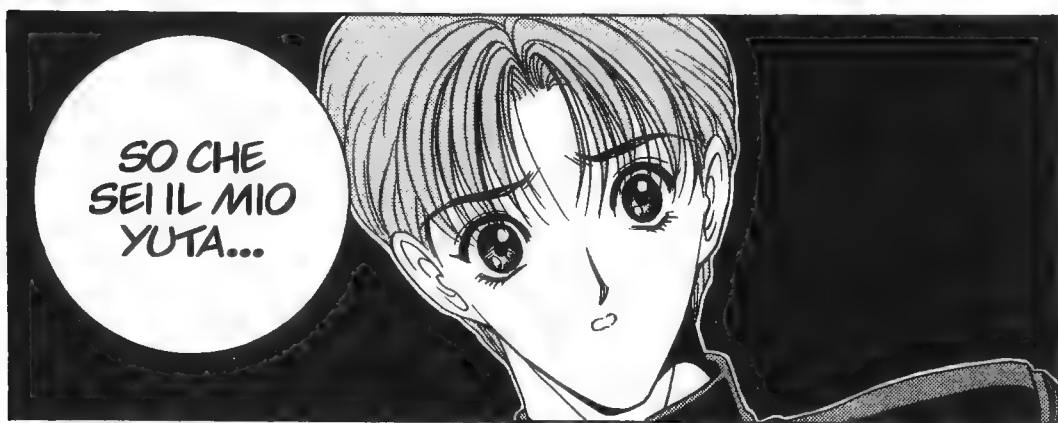
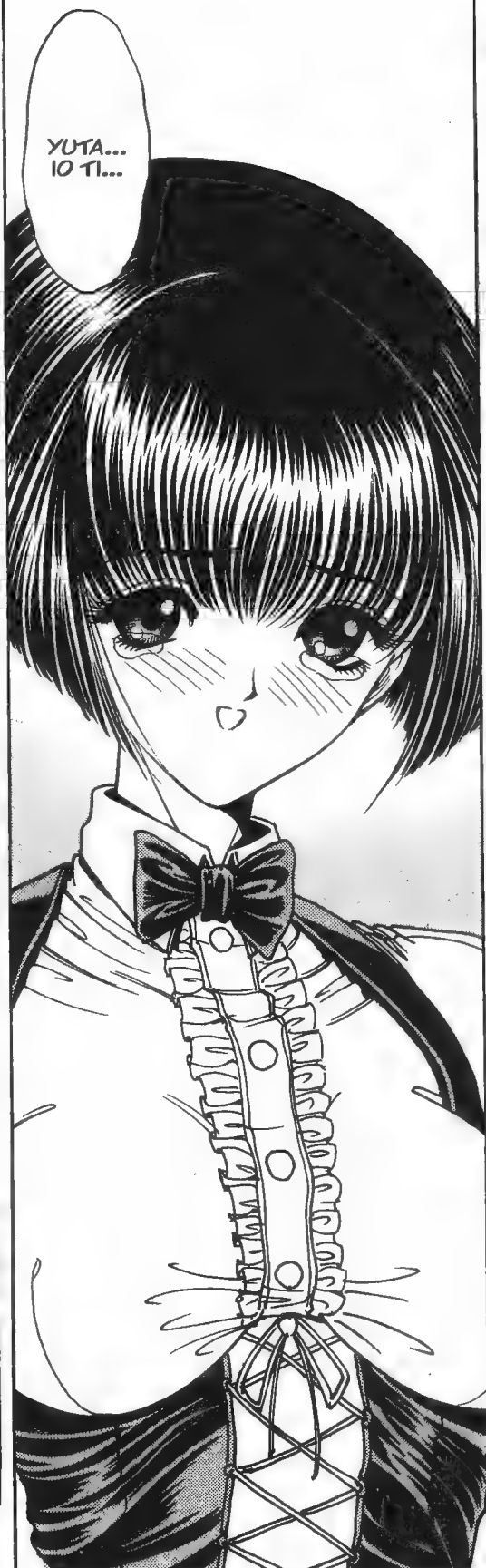
DIPENDE... LO YUTA CHE CONOSCI TU È UNA PERSONALITÀ FASULLA CHE SERVIVA A TENERE SOTTO CONTROLLO QUELLA VERA...
YUTA...
INUTILE FINGERE... SAPPIAMO BENE CHE IN QUESTO CORPO È COME SE CONVIVESSERO DUE PERSONE DIVERSE...

È STRANO... IO ESISTO VERAMENTE... SO CHE È COSÌ...
EPPURE LA VITA CHE HO VISSUTO FINO A ORA... LE LACRIME... I SORRISI... MI È STATA COMPLETAMENTE NEGATA...
E TUTTO PERCHÈ QUESTA MIA PERSONALITÀ È FALSA...
MA IN QUESTO CASO... CHE COSA SIGNIFICA "FALSO"? INSOMMA...

TU SEI YUTA...

NON SEI AFFATTO UN FAL-SO...

DIMMELO TU, EMIRU...

...CHI SONO IO?!

L'INCANTESIMO E` STATO INFRANTO.
YUTA... IO TI...
P-PERCHE' IO...
IO...
CRACK

...IO TI AMO...

YUTA!
NOOOO!

RIDAMMI IL MIO YUTA!
MA PERCHE`?! PERCHE`?!

VATTENE VIA!

PAK

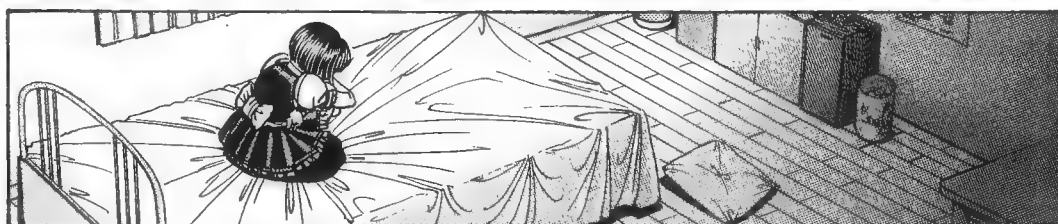
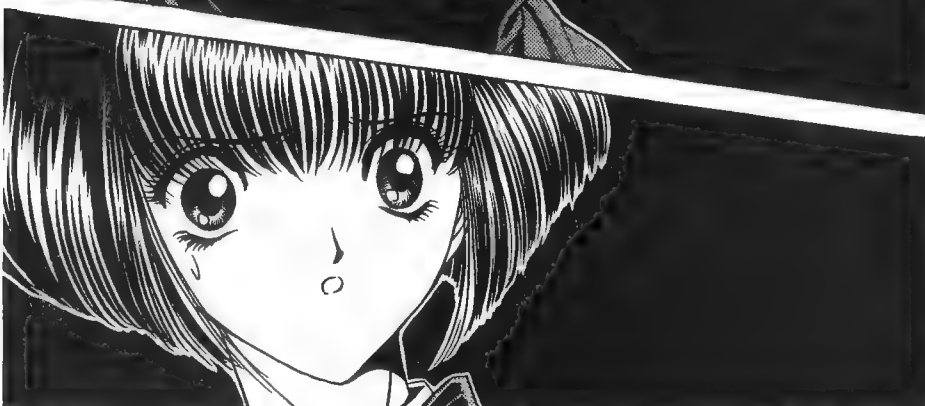
QUANTO CHIASSO...
PERCHE' STRILLI TANTO?

NON C'E' NIENTE DA FARE...
CHI MAI POTRÀ RESTITUIRMI I **DODICI ANNI** DELLA MIA VITA, DALL'ETÀ DI SEI A DICIOTTO?
ASCOLTAMI BENE, EMIRU... SONO **IO** LA VERA **VITTIMA** DI TUTTA QUESTA FACCENDA...

COSA...?
SMETTILA DI FARE LA SENTIMENTALE!
CREDI CHE IN QUESTA STORIA CI SIATE SOLO TU E **LUI**?

BRAVA.
BE', PARE CHE TU ABBIA CAPITO...
PAT PAT

HHNNFF

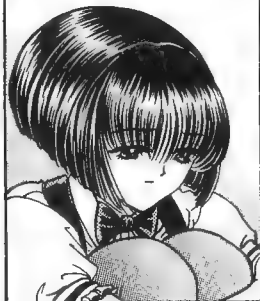
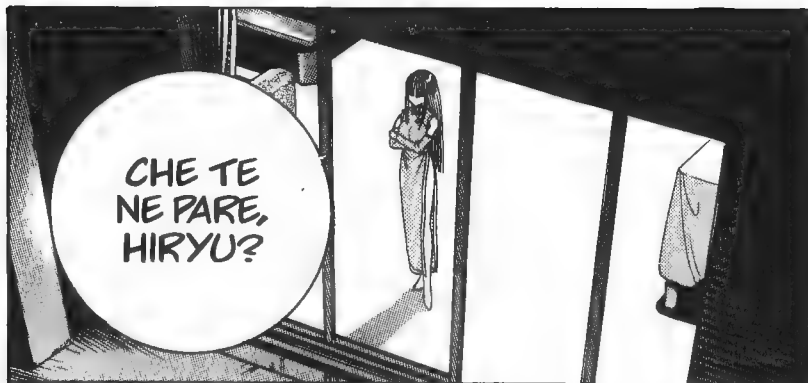
...PER CUI, SE HAI CAPITO VERAMENTE, SMETTILA DI CHIEDERMI COSE IMPOSSIBILI COME QUELLA DI RESTITUIRTI IL TUO FOTTUTISSIMO YUTA!

PERCHÉ UNO DI LORO POSSA CONTINUARE A ESISTERE, L'ALTRO DEV'ESSERE PER FORZA RICACCIATO NEL SUBCONSCIO...

L'ANSIA, L'IRRITAZIONE, L'IMPAZIENZA E LA PAURA PER QUESTA POSSIBILITÀ...

...SONO SENTIMENTI CHE I DUE YUTA HANNO IN COMUNE...

FAR TORNARE YUTA...

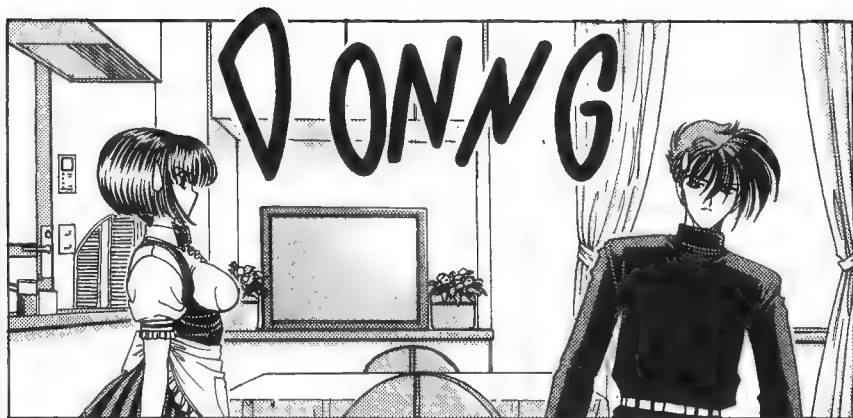
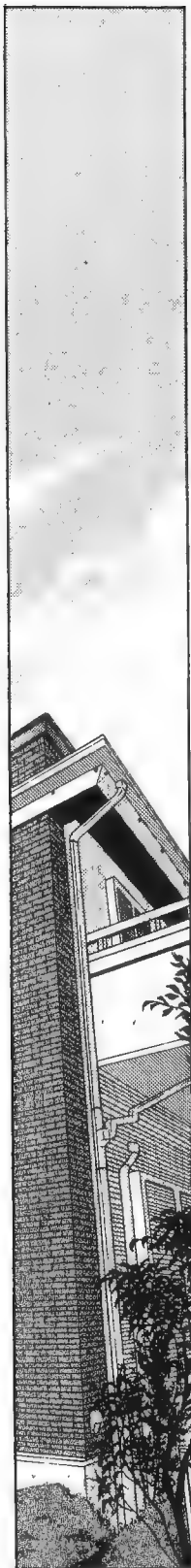
...VORREBBE DIRE CANCELLARE DI NUOVO L'ESISTENZA DI QUEL TIPO DA QUESTO MONDO...

HA POTUTO FINALMENTE RECUPERARE IL CONTROLLO DEL PROPRIO CORPO E RIPRENDERE A VIVERE DOPO DODICI ANNI DI ANNULLAMENTO TOTALE...

CHE TE NE PARE, HIRYU?

E` UN OSSO DURO.
DUBITO CHE L'ALTRA PERSONALITA` AVRA` MAI QUALCHE POSSIBILITA` DI RIEMERGERE AL SUO POSTO.
...MA NEL SUO CASO E` STATO MOLTO DIVERSO. QUESTA NE E` STATA LA PROVA.
LO YUTA DOTATO DI POTERI PARANORMALI HA DAVVERO UNA FORZA DI VOLONTA` STRAORDINARIA. DI SOLITO, CHI E` SOTTOPOSTO A UN LEGAME INVISIBILE NON RIESCE NEMMENO A PARLARE...

SE CAPITERA` QUESTO...
...PUO` DARSI CHE PRIMA O POI RIUSCIREMO A DARE ORIGINE A UN UNICO YUTA MIYAGI... DOTATO DI POTERI PARANORMALI MA CON UNA PERSONALITA` CONTROLLABILE...

GIA`.
IL FATTO CHE IL TUO OPERATO E` STATO CONTRASTATO DIPENDE DA QUESTO?
MA NON E` DETTO CHE NON CI SIA ALCUNA SPERANZA DI OTTENERE ALTRI TIPI DI RISULTATO.
RIPETENDO L'OPERAZIONE, L'AVVICENDAMENTO DEI CARATTERI POTREBBE DIVENTARE UNA COSA NORMALE.

DONNG
AH...
SALVE!
EH EH
EH EH
...
S-SALVE...
EH EH
EH EH

PAS-
SIAMO ALLA
PROSSIMA
NOTIZIA.

駅東口
Sta. E. Ent.
STUDIO ALTA
IL MEGA-
SCHERMO E`
DIVENTATO
COMPLE-
TAMENTE
BIANCO!
DEV'ESSERE
UN GUASTO...
MUMBLE
MUMBLE

EH EH EH
QUEI
DUE SONO
MOLTO PIU`
DIVERTENTI
DELLA TV...

CHE SUC-
CEDE? LO
SCHERMO E`
DIVENTATO
BIANCO!
FLASH
CASPITA!

S-SI SO-
NO SPENTI
TUTTI...
SALE

ACCIDENTI... E`
BELLISSMA!
OH...
GUAR-
DATE!

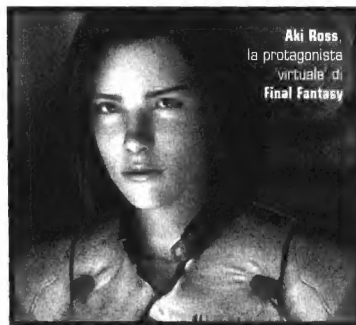
COSA?!

COSA SIGNIFICA QUESTO? ALICE E` IN TV...
CHE STAI CERCANDO DI FARE, ALICE?!
ALICE?!
OFFICE REI - CONTINUA (9 DI 26)

*E rieccoci qua, in fondo a questo **Kappa Magazine** densissimo di fumetti, sorprese e redazionali succulenti, a discorrere un po' di tutto quello che circonda l'ambiente del manga e degli anime in Italia. Ultimamente gli argomenti trattati e da trattare sono diventati davvero tanti (riviste contro internet; la lieve adultizzazione della nostra ammiraglia; il rispecchiarsi delle tematiche dei nostri manga negli eventi della realtà), e ognuno di voi ne ha preso a cuore uno in particolare, così sarà sempre più difficile parlarne, ma contemporaneamente anche più divertente. E allora iniziamo subito, approfittando di queste due belle pagine piene. A dopo. **AndriKordi***

Questioni paleontologiche (K111-A)
Ni-hao kappa boys! Mi chiamo Giusy e ho 29 anni. La prima volta che ho letto **Kappa Magazine** è stato nel lontano 1997, su consiglio di un amico appassionato come me di cartoni animati. Da allora non ho perso neanche un numero. Inizialmente l'acquistavo per tenermi aggiornata sulle nuove uscite in edicola e per le news dal giappone arricchite da belle immagini, ma con l'avvento di internet questo vostro ruolo è venuto un pò' meno. Nel frattempo la qualità e quantità delle storie trattate è migliorata tanto che ho continuato a seguirvi. Diciamo che il doveroso aumento di prezzo non sia stato un grosso problema per gente che come me lavora e quindi puo permettersi certe spese, ma magari quei giovani che utilizzano la mancia dei genitori per soddisfare i loro 'vizi' si sono trovati costretti a fare delle scelte. Probabilmente se **Kappa Magazine** venisse a costare un po' troppo forse anch'io inizierei a valutarne la spesa nonostante la qualità del prodotto. Credo che il vostro impegno nel cercare di stare al passo con i tempi nel tentativo di migliorarvi sia ammirevole, così come è lodevole il fatto che ogni tanto vi fermiate a riflettere sulle vostre scelte chiedendo magari un parere a tutti quelli che seguono il vostro lavoro. In una società in cui la tecnologia propone sempre nuovi cambiamenti, restare legati a vecchi schemi potrebbe far nascere forti dubbi, ma sono convinta che fino a quando riuscirete a proporre storie in grado di dare emozioni, non importa da che paese provengano o quanto possano costare. Nell'era delle macchine l'unica cosa che ci distingue come esseri umani è il fatto di provare dei sentimenti, e forse è proprio questo che i lettori si aspettano da voi! Un grosso ciao, **Giusy**
"Qualunque cosa ci proponga il futuro, **Kappa Magazine** sarà sempre con noi".

*Grazie per la bella lettera, Giusy, e grazie anche per la fiducia. Per quanto ci riguarda non è proprio che sentiamo l'avvento di internet come una minaccia: sarebbe sciocco, dato che anche noi ne facciamo uso nelle più disparate situazioni. Semplicemente, abbiamo pensato che se tutte le informazioni che passano su internet diventassero più raggiungibili da chiunque (e nonostante il grande parlare del mezzo, ancora NON è così diffuso come si pensa), probabilmente le riviste di carta dovrebbero cedere il passo al mezzo meccanico, proprio come i dinosauri hanno fatto con i più 'efficienti' mammiferi. Non ci spaventa l'idea di doverci estinguere prima o poi per una sorta di evoluzione informatica, ma semplicemente ci stiamo chiedendo se questa evoluzione sia solo agli albori o se dovremmo iniziare a pensare di tirare i remi in barca e lasciarci trasportare dalla corrente fino a una qualche riva e fermarci lì. Abbiamo provato a vedere la questione dall'esterno, come amiamo fare di solito per non essere mai di parte nel dare un giudizio, e abbiamo ritrovato una situazione simile nel mondo del cinema. E' da poco uscito nelle sale italiane **Final Fantasy**, giudicato geniale da alcuni e noioso da altri. Qualità a parte, come probabilmente saprete, questo film ha scatenato polemiche e proteste soprattutto da parte degli attori 'in carne e ossa', che si chiedevano cosa ne sarebbe stato di loro una volta che la tecnologia avesse potuto realizzare un film interpretato totalmente da artisti 'virtuali'. Secondo il nostro modesto giudizio, abbiamo pensato che realtà e virtualità continueranno ad affiancarsi come hanno fatto, per esempio, la pittura e la fotografia, o la radio e la televisione. D'altra parte, anche quando i personaggi generati saranno perfetti, saranno probabilmente impiegati per film d'avventura, d'azione e di fantascienza, poiché probabilmente continuerà a essere più comodo e adeguato al genere girare commedie o drammi dal vivo, piuttosto che impegnare interi staff di tecnici per realizzare tutto alla tastiera di un computer. D'altra parte, gli stessi Liam "Qui Gon Jinn" Neeson e Ewan "Obi Wan Kenobi" McGregor hanno detto di essersi annoiati moltissimo a girare* Guerre Stellari - Episodio Uno - La minaccia fantasma, *poiché hanno dovuto recitare costantemente da soli davanti a un pannello da chroma key verde per tutto il tempo. Se e quando gli attori 'virtuali' sostituiranno quelli in carne e ossa, lo faranno probabilmente solo all'interno di particolari produzioni. Per quanto mi riguarda, ho vissuto la visione di **Final Fantasy** come un cartone animato particolarmente raffinato, e non certo come un 'sostituto' dei film dal vivo. E poi ho pensato un'altra cosa: per manovrare un attore virtuale è comunque necessario avere nozioni di recitazione, no? Per cui, se in futuro i personaggi generati in CG potranno essere manovrati da attori veri, mi chiedo perché mai le riviste, **Kappa Magazine** inclusa, non possano evolversi a loro volta e vivere nella rete dopo aver spezzato il (pur piacevole) supporto di carta che le ha ospitate finora. D'altra parte, gli attuali siti internet d'informazione sono proprio questo. Staremo a vedere: tutto dipende dalla nostra predisposizione a diventare veloci e pratici mammiferi informatici o nel restare paciosi e completi dinosauri cartaci.*

I pro e i contro (K111-B)
Cari Kappa boys, scrivo per segnalare il mio piccolo sito dedicato alla lingua giapponese (**http://jlesson.cjb.net**) che per il momento è molto culturale e senza grafica, e già che ci sono ne approfitto per farvi i complimenti per il lavoro svolto e per criticarvi un po' (spero in modo costruttivo).
Cominciamo:
1) Pubblicazione di fumetti in quasi contemporanea col Giappone! Ottimo!
2) Ryugetsusho... Buoni i disegni, ma francamente sceneggiatura molto 'giapponese' e molto... ehm... discutibile. Bleach! Un travestito con barba che si fa le seghe in ogni episodio non è la mia idea di arte fumettistica.
3) Quindi la scritta "per un pubblico maturo" in copertina. Oé! Con tutta la pornografia e l'hentai che c'è in internet, sarebbe meglio lasciare certa roba alla rete, che funziona bene come discarica (inoltre si trovano così tanti manga erotici che la loro pubblicazione cartacea fra un paio d'anni potrebbe essere solo un lontano ricordo...)

Aki Ross, la protagonista 'virtuale' di **Final Fantasy**

posta: Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

A TUTTI I LIBRAI
Da qualche tempo abbiamo aperto a tutti i librai la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro fumetterie.
Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese sono ben due librerie, grazie alle quali potremo avere un'interessante panoramica e fare una serie di confronti sul gradimento del pubblico. Eccovele entrambe (la classifica continua nella pagina successiva):

Fumettopoli, via E. Cuzzocrea 4, 89100 Reggio Calabria (tel./fax 0965/810665, e-mail fumettopoli@tin.it).

LUGLIO 2001

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

REGGIO CALABRIA
1) Dragon Ball Deluxe # 38
2) Saint Seiya # 14
3) JoJo # 93
4) Ranma 1/2 Deluxe # 3
5) Inu Yasha # 6
6) Family Compo # 10
7) Dash Kappei # 15
8) Capitan Tsubasa # 18
9) Dai # 45
10) Sanctuary # 11

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

REGGIO CALABRIA
1) Dragon Ball GT # 7
2) I Cavalieri dello Zodiaco # 5
3) Dragon Ball GT # 11
4) Mazinga Z contro Devilman
5) Neon Genesis Evangelion # 12
6) Neon Genesis Evangelion # 11
7) Le situazioni di Lui e Lei # 2
8) Video Girl Ai # 3
9) Yamato per sempre
10) Le situazioni di Lui e Lei # 1

(nella pagina successiva, la classifica della seconda libreria) ->

Casa del Fumetto, via Gino Nais dal 19 al 29, 00139 Roma (tel. 06/39749003, fax 06/39749004, e-mail casadelfumetto@casadelfumetto.com).

LUGLIO 2001

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

ROMA

1) I Cavalieri dello Zodiaco # 14
2) Touch # 25
3) Inu Yasha # 6
4) Family Compo # 10
5) JoJo # 93
6) Dash Kappei # 15
7) Berserk # 40
8) Clover # 3
9) Rookies # 5
10) Gundam 0079 # 11

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

ROMA

1) Neon Genesis Evangelion # 12
2) Generator Gawl # 1
3) Neon Genesis Evangelion # 13
4) Inu Yasha # 1
5) MB Nadesico # 10
6) La rivoluzione di Utena # 2 e 3
7) Yu Yu Hakusho GF # 14
8) Orphen lo stregone # 4
9) I Cinque Samurai # 1
10) Motori in pista # 4

KAPPA IN PILLOLE

A meno che non abbiate fatto indigestione questo mese, con le due sorprese **Hang** e **Glass Garden**, iniziate a preparare gli occhietti per **Kappa Magazine** 112, in edicola a fine ottobre. Innanzi tutto perché assisterete al graditissimo ritorno ai pennelli di un autore giapponese che è stato fra i primi a essere introdotti in Occidente, quasi quindici anni fa, dalla Viz Comics. Si tratta di **Kaoru "Yattaran" Shintani**, creatore di quel romantico e crudele **Area 88** che fece tremare i nostri teneri cuoricini alla fine degli Anni Ottanta. **Kappa Magazine** vi mostrerà la sua ultima fatica in ordine di tempo: si tratta di **Navi**, un racconto autoconclusivo di ben 44 pagine ambientato nel mondo del rally, ma con una punta di romanticheria, tanto per non smentirsi. Inoltre, se tutto va per il verso giusto, avremo un bel dossierone intitolato **Nadia vs Atlantis**, che indagherà fra le tante similitudini della celeberrima serie Gainax e il nuovo film natalizio della Disney. A presto! **AndriKordi**

4) Non solo su **Kappa Magazine**, evitate gli sponsor immondi con pseudoservizi a 2540 lire al minuto, che pur non essendo pornografici sono vietati ai minori!
5) I miei preferiti: **Oh, mia Dea!**, **Kamikaze** e **Narutaru**.
6) Nuovo prezzo: 10.000 lire per 256 pagine (formato grande e alcune a colori) = 40 lire a pagina... Senza dubbio accettabile, benché anch'io preferirei i monografici come il 99% dei lettori. Per continuare con il formato attuale, la strada giusta è probabilmente stampare lavori appena pubblicati in Giappone.
7) Ottima la **RubriKeiko**. Si potrebbero raddoppiare le pagine?
Breve e acidissimo. Comunque in Italia avete (meritatamente) quasi il monopolio dei manga migliori, per cui potete anche sopportare qualche critica ogni tanto... Adesso vi saluto perché il tempo è tiranno. **Alessandro**

*Abbiamo la scorza dura, per cui resisteremo strenuamente anche al tuo acido. D'altra parte, siamo d'accordo anche con una serie di tue rimostranze, a cui però non c'è proprio alcun rimedio. Comunque sia, vorrei prendere la palla al balzo per discutere della seconda questione che vede coinvolto **Kappa Magazine**, e soprattutto il numero di questo mese, per il fattore 'erotico'. Il mese scorso vi avevo chiesto di dare un'occhiata e poi di giudicare. Fino all'ultimo secondo ho altalenato la pubblicazione di **Hang** e **Glass Garden** fra **Kappa Magazine** ed **ErotiKappa**, e poi alla fine mi sono chiesto: ma questi due racconti sono poi così erotici da essere raccolti in uno special annuale dedicato ai manga di quel genere? Alla fine mi sono risposto di no. Paradossalmente, **Hang** contiene sequenze molto più esplicite di alcune pubblicate in passato su **ErotiKappa**, eppure non mi è sembrata una storia basata sul sesso. L'ho trovata interessante per il bizzarro discorso sociologico e la pazzesca idea di un paese appeso, e ho ritenuto che il pubblico 'maturo' di **Kappa Magazine** l'avrebbe trovata sicuramente più interessante. Guardiamo invece **Glass Garden**: la storia prende il via da una situazione 'sessuale', ma ve la sentireste di affermare che si tratta di un fumetto erotico? Facendo un passo indietro, alcuni dei manga che sono stati pubblicati su **ErotiKappa** avrebbero sicuramente fatto la loro figura fra queste pagine. Per esempio, **Bellezza e verità** di Yasuhiro Nakanishi, ma anche lo strambo **The Fishbone** di Akira Ooyama, e perfino un paio di episodi di **All Nude** di Shinichi Sugimura. Contemporaneamente, da un certo punto di vista, **Ryugetsusho** avrebbe potuto apparire su **ErotiKappa**, non tanto per via del barbuto travestito onanista o per le frequenti scene erotiche, quanto perché il plot della storia si basa su una questione puramente sessuale, ovvero la pericolosità del protagonista proprio in quelle particolari situazioni. Oltre che per il fatto che - statene certi - in ogni episodio, cascasse il mondo, una scena di sesso c'è sempre. Quando ho messo in programma **Ryugetsusho** si trattava di un paio di racconti autoconclusivi, e quindi non ho voluto aspettare il prossimo **ErotiKappa**. Successivamente, però, il nuovo manga di Ryoichi Ikegami è diventato una miniserie, ma ormai il dado era stato tratto. E' insomma un confine sottile quello su cui lavoriamo. Come ho già detto, a mio avviso un fumetto 'adulto' non è necessariamente 'per adulti', così come la presentazione di scene di sesso non va per forza inquadrata nell'erotismo o nella pornografia. Ma, ovviamente, siamo tutti qui proprio per discuterne... Saluti e auguri per il tuo sito, che invito tutti quanti a visitare.*

La tesi di un articolo (K111-C)

Mi presento: il mio nome è Andrea Roppa, sono uno studente bolognese di 25 anni, e il mio amore per i fumetti si può dire sia nato con me. Mi interesso di tutti i tipi di fumetto, e da qualche anno il mio interesse si è ampliato all'animazione. Seguo le vostre pubblicazioni dai tempi in cui curavate **Mangazine** fanzine, e devo dire che mi sorprendo ancora oggi quando penso a quanta strada avete fatto da allora, ma non è per farvi i complimenti che vi ho scritto... Il fatto che in tutti questi anni non vi abbia scritto neanche una volta vi fa capire che non è mio uso scrivere alle redazioni, ma mi piacerebbe molto parlare del mercato del fumetto con voi, e dello stato del fumetto attuale. Il mio interesse per i fumetti è sempre andato un po' più in là del semplice amore per la lettura, merito anche di alcuni mentori illustri che mi hanno insegnato davvero molto (il grande prof. Dario D'Orazi fra tutti). Comunque, il motivo di questa mia breve lettera è che ho da poco dato un esame all'università (faccio il D.A.M.S.) sulle tecniche del linguaggio radiotelevisivo, e che ho scritto per l'occasione una breve tesina su **Cowboy BeBop** che ho deciso di inviarvi sperando di farvi cosa gradita. E' ben poca cosa, e in più di un tratto si nota come il tutto sia stato prodotto appositamente per soddisfare le esigenze dell'esame, ma in fondo non è male... Saluti a tutti...

*Ho letto la tua tesina, e l'ho trovata ben realizzata. Anche se, come dici tu, alcuni punti sono evidentemente stati scritti per 'rientrare in tema', il pezzo sarebbe tranquillamente pubblicabile come articolo di **Kappa Magazine**. Non so se si è capito, ma stiamo cercando di realizzare i nuovi articoli in maniera un po' particolare, in cui sia molto più presente l'indagine sui titoli trattati, invece di un semplice riportare fatti seminoti o trame. Forse è anche per questo che ci sentiamo un po' cresciuti rispetto all'inizio: non ci soddisfano più gli articoli 'di superficie', e dobbiamo sempre andare a scavare a fondo nell'argomento, a costo di trovare qualcosa di scomodo o di diverso dall'animazione e dal fumetto nipponico. Siamo convinti che questo nuovo stile non piaccia a tutti i nostri lettori ma, diamine, perché mai dovremmo realizzare una rivista scrivendo in un modo che non sentiamo nostro? Sono davvero molto soddisfatto di alcuni articoli pubblicati recentemente, fra cui quelli riguardanti **Blue Submarine N° 6** (in collaborazione con Akadot), le interviste 'informali' a **Masakazu Katsura** e **Tsutomu Nihei** (gli autori giapponesi sono molto meno 'legnosi' nelle loro risposte, quando la chiacchierata avviene fuori dalle occasioni ufficiali), o quello su **Gunbuster - Top o Nerae** (realizzata dagli amici dell'Arica), che ha addirittura spiegato le teorie scientifiche dall'anime per fornire 'quel qualcosa in più', qualche approfondimento che spazia oltre la produzione stessa e va a gettare uno sguardo al di là. Quando chiediamo ai nostri collaboratori di realizzare un articolo, speriamo vivamente che si tratti di qualcosa di questo genere, di un pezzo che non si accontenti di esaltare il bel character design o la simpatia di certe gag, ma di un vero e proprio pezzo giornalistico che vada a fondo della questione, che la rivolti come un guanto, e che la esamini con la perizia di un medico legale determinato a trovare il colpevole e il movente. Ci rendiamo conto che è difficile, ma continuo a ribadire che, se ha ancora un senso fare questo lavoro, è necessario operare solo e unicamente in questo modo. Anch'io conoscevo il professor Dario D'Orazi, e per una buona percentuale questa voglia di guardare 'dietro' ai fumetti (e in seguito all'animazione) l'ho ricevuta da lui. Per cui, aspiranti articolisti di **Kappa Magazine**, fatevi avanti tranquillamente, ma sappiate che da queste parti non si scherza, quando si scrive un articolo. Vi chiederemo una prova scritta su un tema a vostro piacimento, e se non l'avrete sviscerato come vogliamo noi... Ahi ahi... Passo i tuoi saluti a Massimiliano De Giovanni & famiglia, e contemporaneamente saluto tutti i lettori. Gudbài!* ***Andrea BariKordi***

Sbirciare non
e' peccato...
Peccato non
sbirciare.

Le ali di
Vendemiaire
SOLO PER
LA LIBERTÀ
Il fiabesco cinismo dell'autore di "Narutaru"
in due volumi, da settembre su Storie di Kappa
10111
9 771129 984007
kappa magazine 111
edizioni star comics